

875 ptas.

revista de videojuegos de PC

Año IV • Nº 39

Cómo llegar al final de: Bureau 13, Prisoner of Ice y Guilty

Phantasmagoria

Mech Warrior 2

Lost Eden

Space Quest 6

Stone Prophet

Warriors

El Libro de la Selva

Orion Conspiracy

Fade to Black

the NEED for SPEED

"FUEGO SOBRE RUEDAS"



CON LOS MEJORES ARTICULOS DEL MES

MP MULTIPRESS





El Genuino

INKJET KIT COLOR PRO DE LUXE

LOGAR ™

Recicla

8

Anunciado en TV

Recargas Cian, Magenta y Amarillo para todo tipo de impresoras de inyección

Tinta Universal para Hewlett Packard, Canon, Epson, Olivetti, etc.

de regalo en el interior Kit de limpieza y mantenimiento para cartucho de impresión

Esta hoja ha sido impresa usando nuestra

El Genuino

INKJET KIT PRO DE LUXE

LOGAR

Recicla

8

Anunciado en TV

Recargas de tinta negra para todo tipo de impresoras de inyección

Para recargar todo tipo de cartuchos de impresoras de inyección.

de regalo en el interior Kit de limpieza y mantenimiento para cartucho de impresión

Esta hoja ha sido impresa usando nuestra

TM

LOGAR

¡¡no tire su dinero!!

Cartuchos inkjet Logar

Epson Stylus 800/1000	1.492 Ptas.
Epson Stylus Color negro	2.775
Epson Stylus Color color	4.424
Canon BJ-600 negro y color	1.042
Canon BJ-800 negro y color	1.275
HP DeskJet 500 negro	4.500
HP DeskJet 500 color	4.875





6.800 Ptas.



9.800 Ptas.



9.800 Ptas.



14.800 Ptas.



14.800 Ptas.



21.800 Ptas.

venta directa
91 683 6836

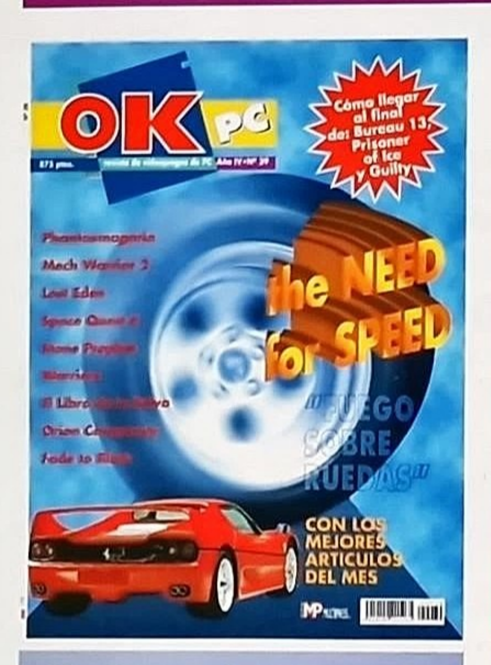
Envio gratuito (más de 6.000 Ptas)
a cualquier punto de España.
Servicio península en 24 horas.
Madrid servicio especial urgente en 4 horas.

buscamos distribuidores

Avda. Europa, 205
28905-Getafe, Madrid
Tel 91 683 6836 Fax 91 696 8895

a estos precios hay que sumar el IVA

ahorro y calidad total



NUESTRA PORTADA

Este mes hemos dedicado nuestra portada a The Need for Speed, un espectacular simulador de conducción de los mejores deportivos existentes, con tintes clásicos que nos hará pasar muy buenos ratos.

ES MAS RAPIDO, MAS SENCILLO

El futuro de los PC se presenta incierto. Todas las previsiones que se podían haber hecho hace tan sólo un par de años, no tienen sentido. La desaparición del DOS dejando el terreno libre a Windows 95 es la razón.

Los juegos requieren cada vez máquinas más veloces y potentes. Todos sabemos que Windows 3.1 ralentiza la ejecución de los programas en el PC y que no sirve para jugar. DOS en cambio, debido a su humilde naturaleza se deja doblegar por módulos que permiten el funcionamiento de juegos en 32 bit.

Sería de esperar que al funcionar en 32 bit Windows 95, los juegos no sufriesen frenazos al pasar a este nuevo entorno. En teoría es un sistema operativo completo, tiene que mantener toda la sofisticación de los entornos de ventana o la multitarea, y esto se realiza a costa del procesador.

Esta merma de potencia repercute considerablemente en los juegos. La solución más práctica para no perder de momento el tren del futuro es comprarse un Pentium a 133Mhz o superior si existiera. Como diría el detective Colombo, esto huele a chamusquina.

Microsoft elimina DOS y lo sustituye por algo 100 veces más gordo . Los PC que servían para algo con DOS, ahora no sirven ni para editar textos. Los fabricantes de PC bajan los precios de forma alarmante. El resultado es fácil de imaginar, se venden muchos PC capaces de soportar Windows 95, y como ahora sí funciona, la gente se compra el nuevo sistema operativo de Microsoft. Bill Gates es cada vez más rico y poderoso, y los fabricantes de PC tan contentos. No es difícil imaginarse que existió un acuerdo tácito entre los fabricantes de PC y Microsoft para lanzar Windows 95.

Lo tremendamente inexplicable es que su más inmediato competidor, IBM con OS/2 Warp, no contraataque. Sin querer hacer una apología de Warp, posee más funciones que Windows 95, es multiproceso desde su lejano nacimiento y DOOM, Descent, ... funcionan con él.

De todas formas da igual, como colonia informática de EE.UU que somos, depender de uno u otro es lo mismo. Cuando saquen una nueva versión tendremos que adaptarnos a los nuevos tiempos a riesgo de sumar 1 o 2 a nuestra clasificación en el mundo.

Director: Miguel Angel Alcalde.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos, Angel Francisco Jiménez.
Colaboradores: José Villalba Medina, Julián Pérez, Fernando Pertierra, Carlos Arias, "Alan Wilder", "Gengis Khan".
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.
Director comercial: Miguel Bendito.
Directora de publicidad: Esther Lobo.
Publicidad: Pza. República del Ecuador 2, 1º B. 28016 Madrid. Tel.: (91)457 53 02/52 03/56 08. Fax: (91)457 93 12.
Delegación Barcelona: Isidro Iglesias. C/. Casanova 36, 4º-3º. 08011 Barcelona. Tel: (93)451 89 07. Fax (93) 451 83 23.

Es una publicación de:



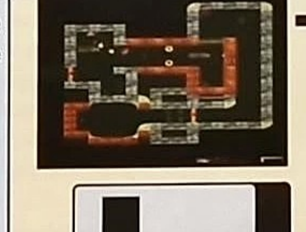
Director general: Julio Goñi.
Director de producción: Julio Rodríguez.
Jefe de distribución: Jaime Bouhaben.
Administración y suscripciones: Tel.: (91)457 93 29 Fax: (91)458 18 76
Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, nº 48-50, 4º, Madrid.
Imprime: Rivadeneyra. Avd. John Lennon, 21. Pol.Ind. Los Angeles, Getafe.
Depósito Legal: M-24602-92 Printed in Spain X-95.

Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.
Distribución en América: Iberoamericana Ediciones S.A. C/Libertad Nº517 Santiago (Chile). Tfno: (562) 681 82 40, Fax (562) 681 10 12
Importador exclusivo para Mexico: C.A.D.E., S.A. de C.V. C/Castilla Nº266. D.P.:03400 Mexico D.F. Tfno: (525) 696 27 37
Canarias, Ceuta y Melilla 875 Ptas.

SUMARIO

THREAT
Sangre, sudor y lágrimas.

Esta "demo" incluye su propio programa de instalación. Teclea INSTALAR desde tu unidad de disquete correspondiente y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.



Configuración requerida:
CPU: PC 286 o superior
Memoria: 640 kb. RAM
Disco duro necesario
Unidad de disco: 3 1/2"
Tarjeta gráfica: VGA
Tarjeta de sonido: Opcional



Pág. 24



PHANTASMAGORIA

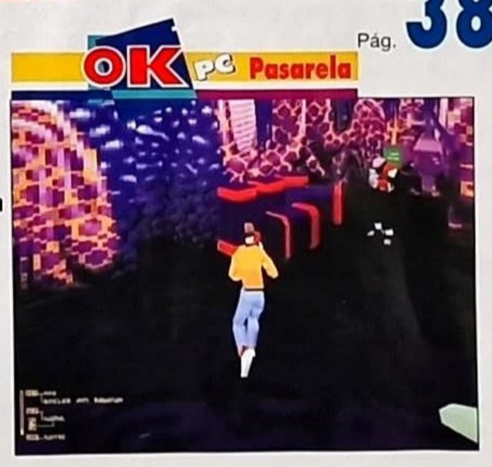
La historia más terrorífica jamás contada para un ordenador. Realizada por Roberta Williams de Sierra, vamos a vivir la experiencia más apasionante delante de nuestro monitor.

FADE TO BLACK

Pág. 38

OK PC Pasarela

La segunda parte de Flashback ha llegado. Prepárate para enfrentarte de nuevo contra la raza alienígena conocida como los Morph.



EN ESTE NUMERO



BMG EN LA ONDA

Tal como fue anunciado, BMG Interactive acaba de finalizar un producto que promete ser de lo mejorcito de la temporada venidera y es que la profesionalidad se nota en sus frutos. Dicho fruto es Loadstar, un divertido juego en el que encarnas a un camionero estelar que tiene que repartir la mercancía que se le ordene, de estrella en estrella. Más de cuarenta minutos de video, una calidad gráfica sobresaliente y el mejor sonido del momento es todo lo que nos ofrecerá este Loadstar.





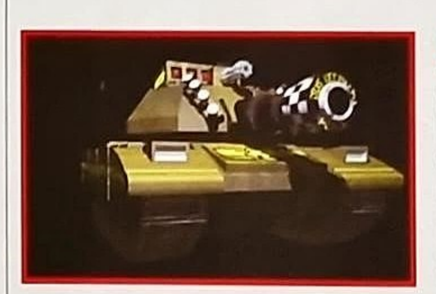
CLUB DE USUARIOS

Llega a España Club Multimedia, iniciativa para ofrecer un servicio esmerado a familias y particulares interesados en ampliar su biblioteca de programas en CD-ROM, así como complementos afines, y que dispongan o que estén a punto de adquirir un equipo Multimedia PC o Macintosh para su hogar.

El Club Multimedia dispone entre otras cosas de un teléfono 900 para todos sus socios, en el que se podrán resolver dudas de toda índole, en lo referente a este mundo de la multimedia.

Si estás interesando en formar parte de este grupo, lo único que tienes que hacer es llamar al teléfono de información al cliente del Club de Usuarios de Software (91) 564-63-00.

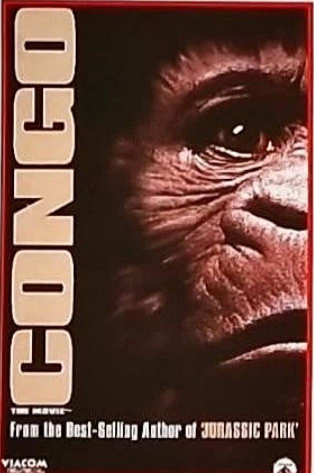
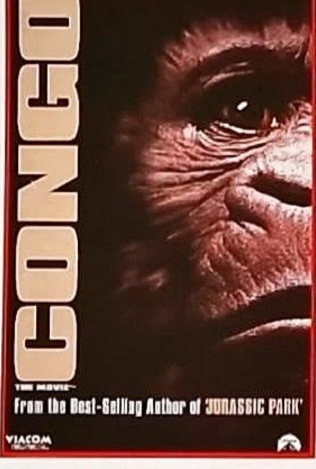
CORE DESIGN VUELVE A LA CARGA

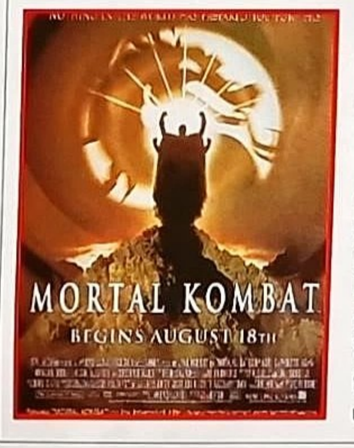


Shellshock es el nuevo título de esta compañía programadora, con tantos años a su espalda en este mundillo. En Shellshock controlamos un tanque futurista en un mundo tridimensional, donde tendremos que acabar con cientos de enemigos, tan armados como tu, en terrenos como una ciudad, un bosque, etc...

El juego va a ser distribuído en formato CD-ROM, con siete melodías originales que en conjunto forman hasta doce minutos de música continuada. Shellshock va a salir al mismo tiempo para PC y las consolas de 64 bits. Sega Saturn y Sony Playstation.

DIAS DE CINE



El Jueves 30 de Agosto fuimos uno de los pocos afortunados representantes de la prensa especializada que pudimos asistir al preestreno de dos películas. Una de ellas, Congo, que ya está batiendo records de taquilla y la otra, Mortal Kombat, que todavía está finalizándose el proceso de doblaje.

La primera, basada en un libro de Michael Crichton, el mismo que escribió el guión de Parque Jurásico, nos introduce en las entrañas de la selva del Congo, en pleno Centroáfrica, donde un grupo de aventureros tiene que llegar hasta ese lugar por diferentes causas, que al final se reunen en una misma, la ciudad perdida de Zing, donde se cree que estaban ocultas las minas del rey Salomón. Dicho viaje les hará correr graves peligros, ya que la ciudad está protegida por una raza de orangutanes entrenados para matar por los antiguos habitantes.

Mortal Kombat está basado en la máquina recreativa que tanto éxito ha cosechado entre toda la juventud. Un demonio todopoderoso, de nombre Shang Tsung, pretende dominar el mundo y para ello debe acabar primero con los mejores luchadores del mundo, que podrían molestarle en su empeño, para ello convoca un torneo de artes marciales que en realidad es una tapadera para matarlos a todos. Liu Kang, un monje Shao-Lin renegado irá al torneo en busca de venganza, por la muerte de su hermano. Sonya Blade, un miembro destacado de las fuerzas especiales lo hará para dar caza a Kano, criminal y asesino, que se encuentra al amparo de Shang Tsung. Johnny Cage, un famoso actor de Hollywood lo hará para ganar fama y se encontrará con que la amistad es más importante que todo eso. Rayden, el dios del trueno, ayudará a estos tres intrépidos luchadores en la pelea contra el demonio, pero este último está muy bien preparado y tiene un ejército de ninjas a su disposición con Scorpion y Sub-zero a la cabeza, por to hablar de Goro, la bestia de cuatro brazos, hasta ahora imbatido.

Entre sus actores, quizá el más conocido sea Christopher Lambert, que encarna a Rayden. Un papel que si bien no le pega mucho, lo interpreta tan bién com oacostumbra.

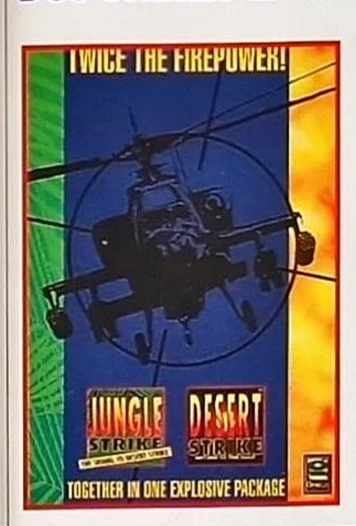
Todo apunta para que este filme sea también un éxito de cartelera, sobre todo entre la juventud, pues este juego, más que un estilo de diversión, se ha convertido en un evento de masas.

EL FANTASMA ROJO




El fantasma rojo, o Red Ghost, es el nuevo juego que la compañía programadora Empire va a concluir en breve. El argumento nos pone al frente de una unidad militar ultrasecreta, que se encarga de mantener el orden del país desde las sombras, con misiones de desmantelación, ataque directo e infiltración. El juego es tratado a modo de estrategia, con lo que los amantes de este tipo de juegos están de suerte, ya que el argumento es de lo más apetecible. ¿Te atreves a afrontar el reto de conservar la paz mundial?

DOS STRIKES EN UNO



Gremlin se ha propuesto poner de moda otra vez sus dos exitosos arcades en los que a bordo de un poderoso helicóptero Apache, teníamos que ir realizando diversas misiones, hasta conseguir desmantelar por completo una serie de Cárteles con ambiciones más allá de lo permisible. Nos estamos refiriendo como no a Desert Strike, la primera parte y Jungle Strike, su sucesora. La primera, basada en la guerra del Golfo, teníamos que rescatar a directivos de las Naciones Unidas, a la vez que impedíamos el avance de las fuerzas enemigas.

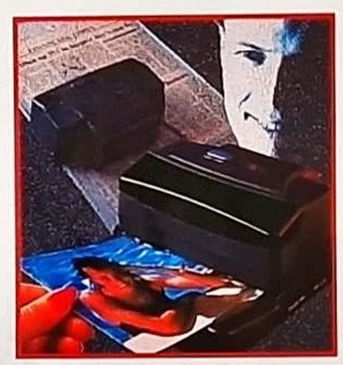
En la segunda parte, el peligro está centrado en la selva brasileña, en la que un grupo de terroristas se ha apoderado de una base de misiles nucleares y amenaza con dirigirlos directamente hacia Washington, si no se les complace en todo lo que pidan. En Jungle Strike, además de estar a los mandos del helicóptero, también lo podías hacer en moto, avión y lancha, con lo que la diversión aumentaba considerablemente.

Si eres uno de esos pocos desafortunados jugones que en su momento no pudo adquirir ninguno de estos dos títulos, esta es la ocasión de hacerlo y a un mucho más módico precio.

ESCANERES PARA CASA

Primax, una conocida compañía en el terreno de hardware, amplía su gama de productos con el escáner Deskcan Color, un auténtico escáner A4 de sobremesa. Dicho aparato admite todo tipo de imágenes, desde blanco y negro y escalas de grises, hasta color auténtico (true color) de 24 bits. y con resoluciones de hasta 1200 pulgadas por pixel. El Deskcan Color dispone de una corrección gamma incorporada y una gran cantidad de filtros.







LA FERIA ESTADOUNIDENSE

Hace casi dos meses que en E.E.U.U. se ha clausurado Sigraph, una feria que trata las más avanzadas tecnologías en el cada vez más complejo mundo de la informática, como infografía, multimedia, realidad virtual, etc...



Y precisamente en este último campo se ha dado un paso de gigante, con una máquina, que proximamente se va a colocar en la mayoría de los recreativos de allende los mares y que cambia totalmente el estilo de juego que hasta ahora se llevaba en estos tipos de salas.



La máquina recreativa, cuyo precio aún no se ha fijado, aunque al parecer estará por las nubes, nos permite viajar junto con otras personas, que estarán en otra máquina idéntica, conectada mediante cables, en un fondo submarino, en el cual deberán librar una cruenta batalla.

F&G APUESTA POR LA MULTIMEDIA



La editorial F&Gse ha planteado muy seriamente la intención de dar un paso más hacia delante en el mundo de la educación . Para ello ha creado una colección compuesta por veinticinco CD-ROM, cada uno con su fascículo correspondiente, que corresponden a otras veinticinco enciclopedias que tratan todos los temas más interesantes del momento. El primer número, aún a la venta y a modo de promoción, incluye dos CD-ROM, en vez de uno que pretende ser la tónica. En el primero de éstos se explica paso a paso y de manera muy clara y concisa que es un CD-ROM, todas sus características y como se crea uno de estos pequeños centros de almacenamiento y su grabación. El segundo de los CD-ROM contiene el primero de los números de que consta la colección y tiene como tema el de los seres vivos.

Haciendo una comparativa, podríamos decir que cada uno de los CD-ROM incluye en su interior hasta cuatro tomos información, lo que traducido significa más de 100.000 palabras, 800 imágenes ilustrativas con todo lujo de detalles, 20 horas de comentarios hablados y hasta 25 videos por cada volumen.

Los temas son tan diversos como interesantes: La heráldica, cocina, dibujo, informática, artes marciales, juegos, ecología, yoga, astronomía y ciencias adivinatorias, por nombrar algunos.

Una de las ventajas que tiene esta colección con respecto a los libros de toda la vida es la rapidez de acceso y facilidad de manejo, lo que facilita mucho la utilización a personas que no suelen estar frente a un ordenador todo el día. Todos los programas se pueden ejecutar directamente desde el CD-ROM, lo que significa un ahorro considerable de nuestro escaso disco duro, que podemos emplear para otras cosas, además si dispones de una impresora conectada a tu equipo, puedes trasladar cualquiera de las pantallas a papel para estudiarla más detenidamente. Todas las entregas incluirán una serie de fichas coleccionables, a todo color y un video explicativo del manejo del producto y sus posibilidades de utilización.

El precio de venta al público es de 1295 ptas., un precio más que razonable si tenemos en consideración lo completa que es la obra.

Por si alguno de vosotros quiere suscribirse a la obra y así recibir la colección en vuestra casa sin ningún tipo de molestias, escribid una carta a la siguiente dirección:

F & G EDITORES, S.A.

Pza. República de Ecuador, 2.
28016 Madrid

También podéis llamar por teléfono o mandar un fax con vuestros datos a los números:

Tel: (91) 457-94-24
Fax: (91) 458-18-76

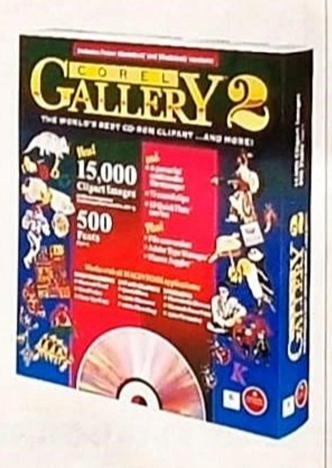
MAS HARDWARE PARA TU PC



Dos nuevos aparatos para tu ordenador, tan diferentes entre si, como impresionantes en cuanto a su fiabilidad están a punto de aparecer en el mercado actual. SFX, un nuevo Joypad para PC, de la compañía Suncom es una de estas maravillas. Entre sus características incluye un emulador de teclado, seis botones para los juegos que precisen muchas acciones a la vez, Autofire y dos clases de conector para hacerlo lo más compatible que se pueda. El segundo aparato, realizado con miras al futuro, son unas gafas para realidad virtual, mucho más discretas que los enormes e incómodos cascos que salieron al principio de toda la revolución virtual.



MAS IMAGENES PARA MAC



Corel acaba de poner en el mercado un nuevo CD-ROM para los ordenadores Power Macintosh y Macintosh, repleto de imágenes Clipart y fuentes. Más de quince mil en el caso de las primeras y hasta quinientas de las segundas. Si quieres adornar tus cartas, mensajes, e incluso el escritorio de tu ordenador con iconos divertidos, esta es una oportunidad que no puedes dejar escapar. Además del CD-ROM, el paquete incluye un extenso con todas las imágenes que se incluyen a modo de ofrecer una guía rápida de búsqueda. A partir de ahora tu ordenador no será tan aburrido como lo ha sido siempre, gracias a Corel Gallery 2 que le dará un poquito más de vida.

FREEHAND 5 PARA WINDOWS

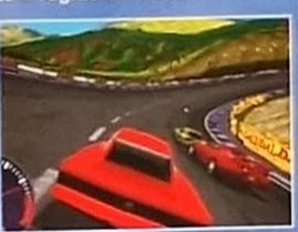
Macromedia anuncia la utilidad gráfica Freehand 5 para la plataforma Windows de Microsoft, directamente versionada del programa original, hecho para los ordenadores Macintosh de Apple.

Freehand 5 es una nueva versión del potente programa con numerosas novedades y ampliaciones en sus menús de opciones, siendo una de estas el poder ofrecer compatibilidad 32-bit y compatibilidad multiplataforma. Freehand 5 para Windows incluye nuevas funciones tales como arquitectura abierta, mjora del manejo del texto, extraordinarios efectos especiales y un mayor rendimiento.

Esta utilidad, pensada exclusivamente para uso profesional va a salir a un precio que oscilará alrededor de las 120.000 ptas. + I.V.A.



= **NEED for SPEED**



R = rugido de motores



A = adrenalina



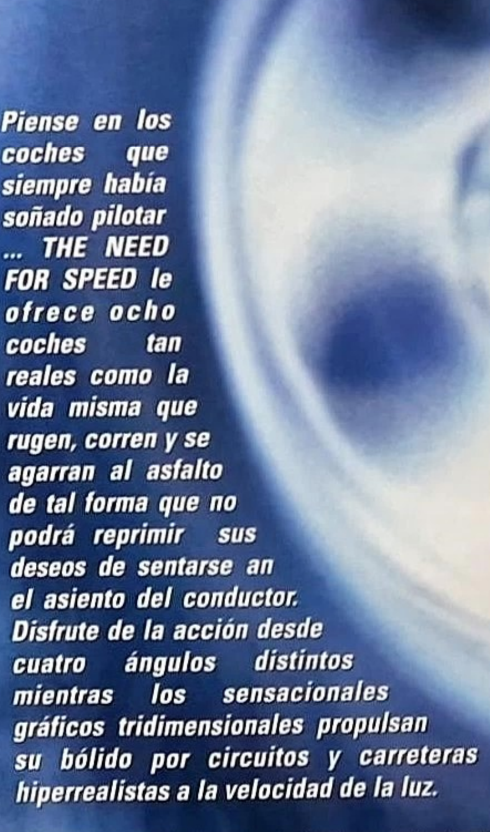
P = potencia



I = intensidad



D = deseo



O = obsesión



THE NEED FOR SPEED - Hace realidad sus sueños.



ELECTRONIC ARTS SOFTWARE

ROAD & TRACK®

Visite Electronic Arts en la Web bajo http://www.ea.com/. Para más información sobre Need for Speed, llame al 7545540, o envíe sus mensajes mediante correo electrónico a través de uk-support@ea.com.

Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

NUEVAS TECNOLOGIAS



Time Warner busca producir en nosotros nuevas sensaciones. Tras largas horas de investigación y ensayo, por parte de los programadores, en conjunción con diversos científicos, han descubierto que determinadas imágenes y sonidos producidos por ordenadores multimedia afectan al estado anímico, provocando la secreción involuntaria por parte del cerebro de endorfinas, uno de los componentes de la química natural que produce ciertas sensaciones corporales.
Combinando gráficos hipnóticos con sonidos tribales y mensaje "feel good", Endorfun nos introduce en un psicodélico mundo de luces y colores capaz de producirnos un estado de nuevas sensaciones.

SIERRA VA A POR TODAS

La sempiterna compañía no para de crecer y sorprendernos. Además de su producto estrella, Phantasmagoria, que dentro de muy poco estará en nuestro país, tiene otras novedades que os van a hacer la boca agua. La primera es que debido a la adquisición de Impressions por parte de dicha compañía, juegos como Caesar II, van a salir con el logo de Sierra. De nuevo vamos a tener la oportunidad de ser los emperadores de la todopoderosa Roma.



Torin's Passage es otro de los productos que dentro de poco vamos a poder disfrutar. Con el guión de Al Lowe, conocido por ser el creador de la saga Larry y toda la profesionalidad de Sierra, estamos seguros que se va ser un lanzamiento sonado.
Gabriel Knight 2, uno de los títulos más esperado por los amantes de las aventuras gráficas, se encuentra en estos momentos en plena preparación. Al parecer, los programadores de la compañía están poniendo todo su empeño para que esta segunda parte tenga tanto éxito como en estos momentos lo está teniendo su predecesora.
Todavía tenemos Sierra para rato y eso es algo que todos los que nos dedicamos a esto agradeceremos eternamente.

VERSION 4.0 DEL PC FUTBOL



Acaba de ponerse a la venta en todos los quioscos de periódicos y tiendas especializadas la última versión del programa PC Futbol, con la que podrás jugar en la liga 1995-96. Todos los traspasos, las nuevas adquisiciones y equipos de este año, estarán presentes en esta versión superior del simulador deportivo de fútbol más vendido del año pasado. Los gráficos y sonidos han sido mejorados y todas las tablas de información actualizadas para ofrecerte con la mayor fidelidad posible, horas y horas de entretenimiento. Si eres un fanático del fútbol y no es ni miércoles, ni domingo, prepárate pues esta es la ocasión de tener este deporte en tu casa durante toda la semana.

NUEVO JOYSTICK DE LOGIC 3



Spectravideo acaba de terminar el último joystick, con el que ha estado trabajando mucho tiempo. Lo han bautizado con el nombre de The Navigator y entre sus características más notables destacan cuatro botones, Autofire, centrado automático y control de sensibilidad ajustable, para utilizarlo tanto en simuladores, como en arcades.
Si estás pensando comprarte un joystick para tu ordenador y quieres algo que sea realmente versátil y te sirva para todos los estilo de programas, The Navigator es tu mejor opción..

PSYGNOSIS ENTRA EN ACCION





Dos son los títulos que esta compañía, famosa por la calidad de sus productos, tiene en proceso de creación. El primero de ellos es Deadline, en el que eres el comandante de las fuerzas internacionales y tu misión es solucionar peligrosas situaciones provocadas por grupos terroristas que pretenden controlar el mundo entero a base de explosiones, raptos y asesinatos.
El segundo, que tiene por nombre Defcon 5, nos traslada al año 2205 en el que las guerras ya no existen y la paz reina en todos lugares, con lo que el uso de las armas casi se ha olvidado, pero es entonces cuando una peligrosa raza alienígena pretende gobernar el planeta por completo y los humanos tienen que aprender de nuevo a apretar el gatillo y a apuntar con el punto de mira.
Todo hace pensar que estos dos títulos nos van a sorprender muy y mucho.

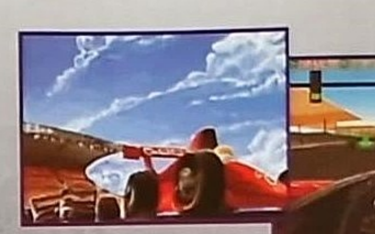
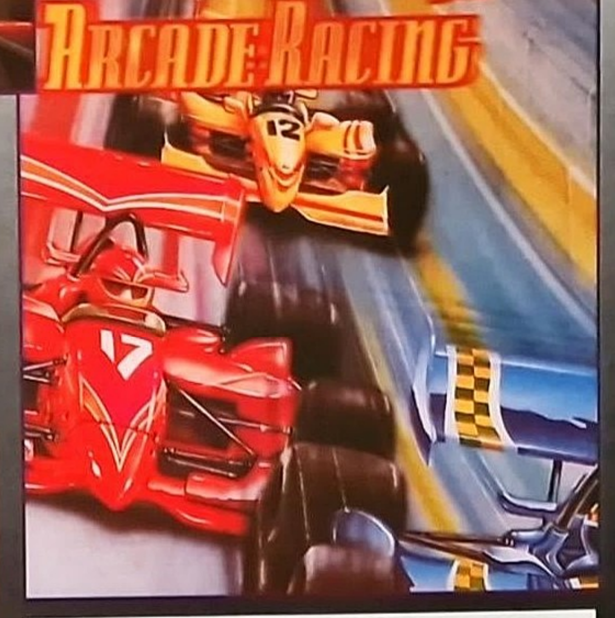
UN OCEANO DE NOVEDADES



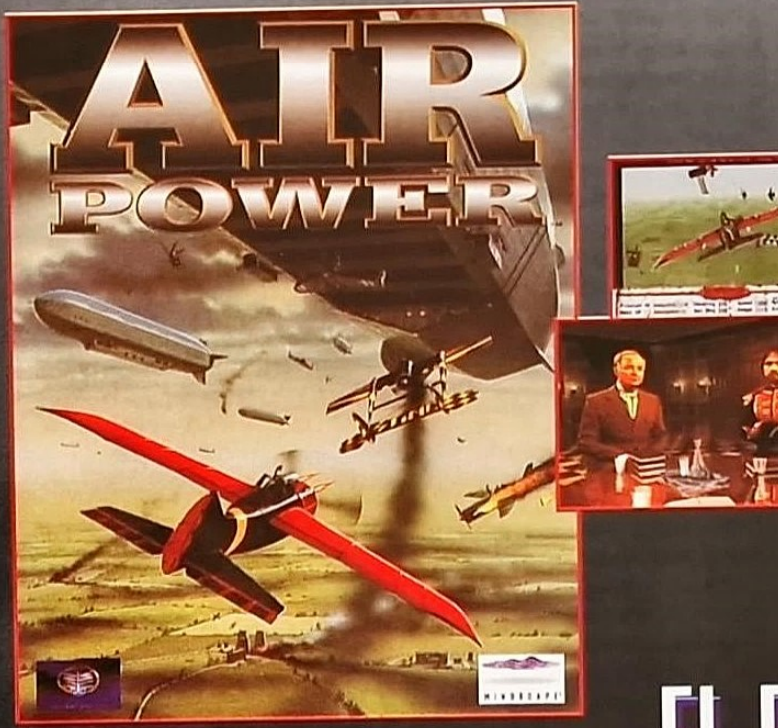
Ocean, una de las compañías programadoras más antiguas del lugar, con una larguísima hilera de títulos en su haber, tan larga como sus éxitos entre todos los aficionados al mundo del software lúdico, vuelve a la carga con dos impresionantes productos que gustarán hasta al más pintado. El primero es un simulador de vuelo en el que controlamos a los más sofisticados aparatos de vuelo que existen en estos momentos. El nombre de dicho programa es TFX: EF 2000, con una gran calidad gráfica y sonora que nos dará la sensación de estar dentro de la cabina del avión.
El segundo producto cambia radicalmente de estilo, ya que bajo el nombre de Arc of Doom se encierra un juego de aventura-rol, con un argumento que crea un ambiente entre la serie Expediente X y James Bond. Para ejecutar este último, va a ser necesario tener instalado en nuestros ordenadores Windows.

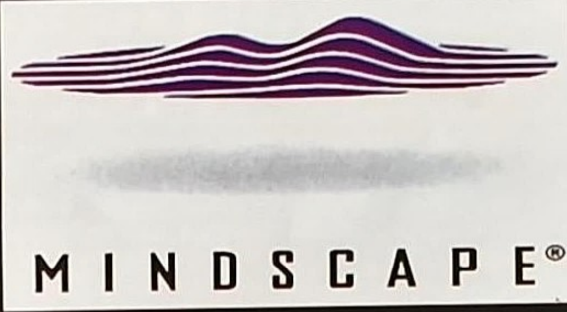




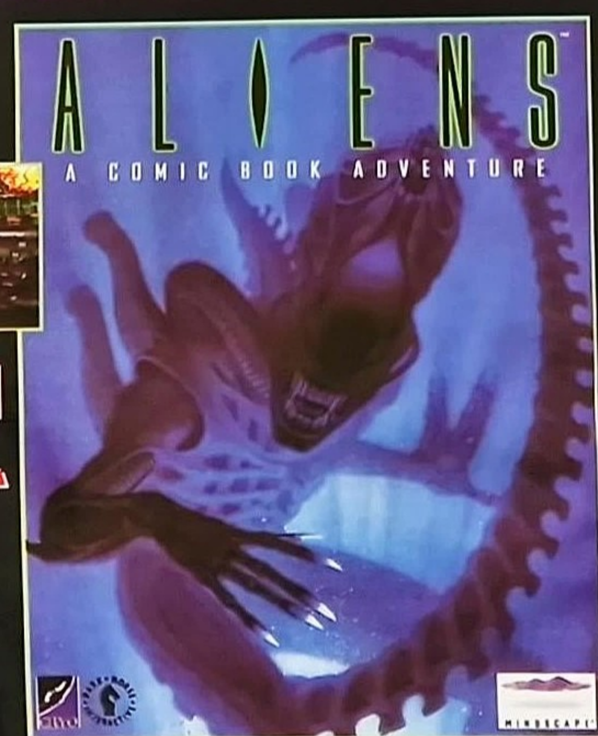
Siente la velocidad...







EL PODER DE LA MENTE

Domina el pánico.



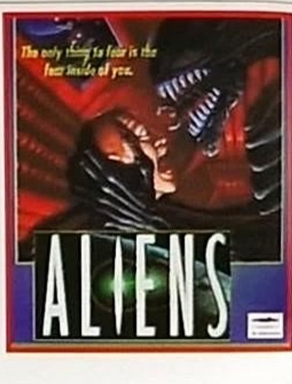


Velazquez, 10-5.º Dcha
Télf.: 576 22 08/09 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID



PROEIN S.A. RENUEVA SU STOCK





De algún tiempo atrás hasta el presente, la distribuidora española en cuestión ha sufrido una etapa de total movimiento y expansión, que ahora vamos a disfrutar nosotros, traducida en muchas y muy buenas novedades de software lúdico. En primer lugar, va a traer a nuestras fronteras los juegos de la compañía británica Activision, entre los que destacan:

Mechwarrior 2, un genial simulador-arcade de robots, en tres dimensiones y SVGA, del cual hemos hecho una preview llena de información complementaria.

Paparazzi, en el que encarnaremos a un aguerrido reportero de una revista del corazón, que siempre va en busca del escándalo.

Shanghai Great Moments, que nos vuelve a dar la oportunidad de enfrentarnos de nuevo a este juego de las parejas, esta vez mucho más cuidado, con videos e imágenes de gran calidad.

Pitfall, venido directamente desde las videoconsolas y que va a ser uno de los primeros juegos realizado especialmente para el nuevo Windows 95 de Microsoft.

Pero además, Proein S.A. sigue al cien por cien con las veteranas compañías programadoras que llevan trabajando con ellos mucho tiempo, como es el caso de Mindscape, que lanza al mercado español un auténtico torrente de novedades, todas impresionantes en todos los aspectos:

- Air Power: un genial simulador de vuelo, con grandes dosis de arcade, que nos devuelve de nuevo al ambiente bélico de la Segunda Guerra Mundial, pero de una manera algo más fantástica, ya que los modelos de aviones que vas a manejar son totalmente inventados.
- Aliens: con el que formaremos parte de la nave Nostromo, en uno de los momentos más críticos de la invasión alienígena y tendremos que salir con vida.
- Al Unser, JR. Arcade Racing: un excepcional simulador de automovilismo deportivo en el que nos pondremos a los mandos de un veloz Fórmula-1, en pos de conseguir el premio de Montecarlo.
- Azrael's Tear: un espeluznante juego de rol tridimensional, en el que nos tendremos que infiltrar en los dominios de un malvado brujo que da nombre al juego. Nunca la magia fue tan malvada.
- Cyberspeed: otro simulador de carreras, pero esta vez inspirado en un futuro lejano en el que las naves que manejas, alcanzan velocidades de vértigo.
- Deathkeep: que inspirado en el mundo de Advanced Dungeons & Dragons, nos pone de nuevo en la piel de un valiente guerrero que tendrá que enfrentarse con las hordas del maligno.
- Entomorph: inspirado en World of Aden, es una apasionante aventura al más puro estilo de rol, que recuerda en su estilo a Dark Sun, en el que manejaremos a un guerrero con la capacidad de transformarse en diferentes animales e insectos.
- Silent Hunter: un simulador en el que seremos el capitán de un submarino, en plena Segunda Guerra Mundial, en el que tendremos que salir victoriosos en toda clase de batallas.
- SU-27 Flanker: otro simulador, esta vez aereo, en el que podremos controlar los aviones más sofisticados del momento en una cruenta guerra entre naciones.
- The Raven Project: un impresionante arcade en el que controlamos una nave con la que sobrevolaremos la ciudad para acabar con una peligrosa plaga.
- Thunderscape: también inspirada en el ambiente de World of Aden, aunque esta vez la visión es en primera persona y los enemigos más mortíferos que nunca.
- Total Distorsion: que ha sido creado pensando especialmente en aquellos jugones que también gustan de escuchar mientras están frente a su ordenador, la música más "cañera" del momento.
- Warhammer: traspasado directamente desde el juego temático, en el que manejamos figuritas de plomo, al ordenador. Si has participado alguna vez en una partida, encontrarás este producto muy interesante.
- Warhammer 40.000: con el mismo estilo que el anterior, pero esta vez los que luchan son aguerridos Spacemarines y robots poderosísimos.
- Aftermath, the Struggle Begins: una psicodélica aventura con gráficos en SVGA, un sonido envolvente y una acción que te impedirá despegarte de tu asiento.
- Druid, Demons of the Mind: un juego con animaciones sorprendentes y al más puro estilo rolero, en el que manejamos a un valiente guardián de los bosques que debe derrotar a unas fánaticas fuerzas malignas que quieres dominar el mundo. Los gráficos son en SVGA y la calidad pocas veces vista.



- Jagged Alliance, Head to Head +: es un disco de datos para ampliar el juego que le da nombre, con más misiones y peligros. Aunque el producto original no ha llegado todavía a nuestro país, esperamos que lo haga en breve y con esta ampliación a sus espaldas.
- Matal Marines, Master Edition: una fantástica ampliación para este apasionante juego de estrategia. Si creías tenerlo todo controlado, prepárate, pues la amenaza vuelve.
- Steel Panthers: que con un cierto parecido al juego Panther General, nos convierte en comandante de una de las flotas más poderosas de tanques.

Y eso no es todo, pues además, directamente de otras compañías, Proein S.A. tiene en preparación otros lanzamientos que van a quitar el aliento a cualquiera. Apache Lonebow, es sin duda uno de los productos estrella, que basado en el famoso helicóptero, nos introduce en un apasionante simulador de vuelo.



Estos son los demás productos que Proein S.A. tiene en pensamiento distribuir y de los cuales os ofrecemos en auténtica primicia, las primeras pantallas disponibles: Flight Shop, Tower, Harvester, Virtual Karts, Tekwar, Witchaven de Capstone, The Compelling Adventures of A. Gent de Gametek y por último, This means War de Microprose.

¿Alucinante, no? parece increíble el número de lanzamientos que la distribuidora española tiene pensado realizar para los meses venideros, pero lo que si está claro es que con el elevadísimo número de juegos que aquí os hemos mostrado, casi con toda seguridad que habrá alguno que os haya llamado la atención más que otros y es que no falta ningún estilo.

Un diez para Proein S.A. y nuestras felicidades por una etapa tan repleta de trabajo.





Apasionante juego basado en el famoso cubo de "Rubik"

1.995 pts.

Disfruta durante horas de este juego de ordenador donde tu habilidad, lógica y pericia son puestas a prueba

REQUERIMIENTOS MINIMOS DE SISTEMA: PC 386 o compatible, 10 Mb libres en disco duro, VGA, 2Mb de memoria RAM sin tarjeta de sonido y 4Mb de memoria RAM con tarjeta de sonido. opcional Sound Blaster o compatible.

Boletín de Pedido a: DIASPORA C/ Pasaje Maestro Ladrilleros Nº1 "Plaza de la Remonta" MADRID 28039 • Tfno: (91) 5713450 - 5712245 Fax: (91) 5704641

Nombre y apellidos: .... Tel. ....

Domicilio: .... C.P. ....

Población: .... Provincia: .... C.I.F. / N.I.F.: ....

TITULO / DESCRIPCION	UNIDADES	PRECIO/UD	SUBTOTAL
KUBIX		1.995 Pts.	
		+ GASTOS DE ENVIO (*)	
		TOTAL:	

(*) 450 Pts. en caso de envío por Correo.
900 Pts. en caso de Servicio Urgente.

Forma de envío

- ❑ Correos
- ❑ Servicio Urgente 24 h.

Forma de pago

- ❑ Envío talón a favor de DIASPORA
- ❑ Reembolso Correos
- ❑ Reembolso Postal Express

Pídenos nuestro extenso catálogo de productos en soporte CD-ROM, te lo enviaremos de forma gratuita.



PERSONAL NETWARE

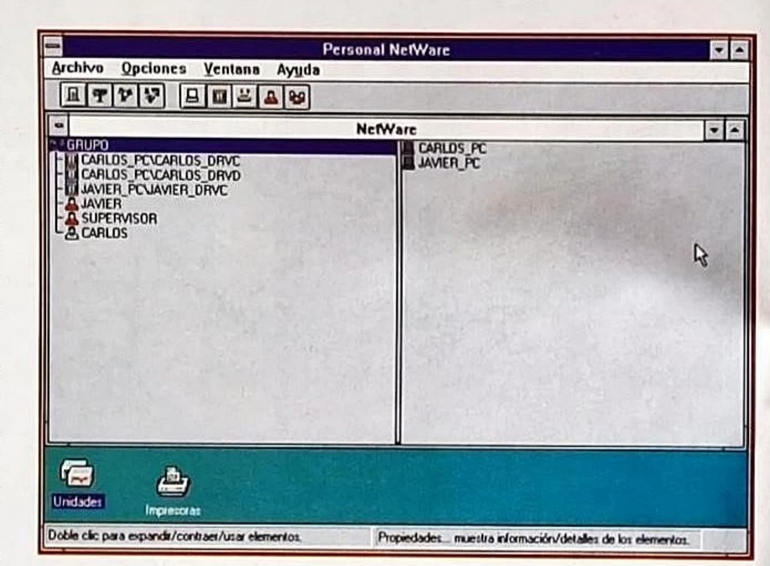
LA SOLUCION PERSONAL DE NOVELL PARA GRUPOS DE TRABAJO

Haciendo caso a vuestras peticiones, este mes recuperamos la antigua sección de OK PC Bazar en la que mes a mes podréis encontrar las novedades de hardware que salen al mercado y que son de interés para todos vosotros, a fin de que estéis informados sobre todo el harware adicional que puede ser instalado en vuestro PC para sacar el máximo partido a los juegos.

Personal NetWare es una red peer-to-peer (de igual a igual) enfocada al mercado de pequeños grupos de trabajo y empresas que lo único que quieren es poder compartir discos duros, impresoras, módem y unidades CD-ROM sin tener que realizar una inversión importante en la adquisición de una red de servidor dedicado.

Con *Personal NetWare* se puede crear una red desde 2 a 50 ordenadores. En caso de tener una red de servidor dedicado *NetWare* 2.x, 3.x y 4.x, se puede utilizar como cliente de éstas.

Para una mejor organización de la red, se pueden crear grupos de trabajo, restringiendo el acceso a datos y recursos a los usuarios que componen un grupo de trabajo. Cualquier ordenador se puede configurar como servidor y como cliente a la vez. Se pueden utilizar ordenadores sin disco haciendo un arranque remoto mediante ficheros imagen almacenados en un servidor.





POCOS REQUISITOS

• Requisitos hardaware:
Los requisitos hardware son los siguientes: dos o más ordenadores PC compatibles con 640 Kbytes de RAM para su ejecución bajo MS-DOS y de 2 Mbytes si se dispone de MS Windows, un sistema de cableado para conectar los ordenadores, tarjetas de interface de red en cada ordenador y de 6 a 8 Mbytes de espacio libre en el disco duro.

• Requisitos software:
Se ha comprobado que *Personal NetWare* funciona con los siguientes sistemas operativos: MS-DOS 3.3 o posterior, COMPAQ DOS 3.31, IBM PC-DOS 4.01, DR DOS 6.0 y Novell DOS 7. Para la utilización con MS Windows puede funcionar en modo estándar o en modo mejorado. Por último indicar que hace falta una copia de *Personal NetWare* por cada puesto de trabajo.

INSTALACION

La instalación se puede realizar desde MS-DOS o desde Windows.

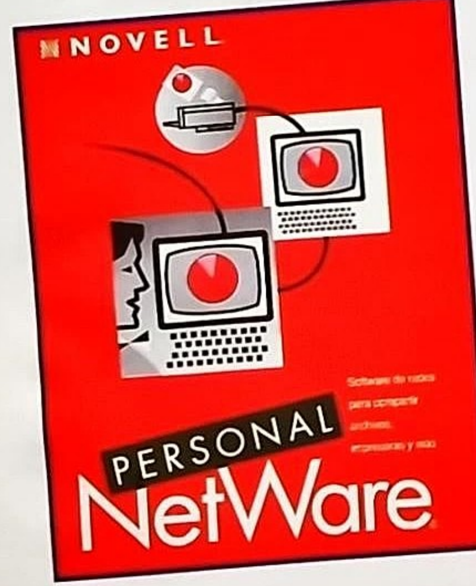
Si se hace desde MS-DOS, el programa instalador se ejecuta en modo gráfico para que las diferencias entre los programas de instalación sean mínimas. El reconocimiento automático de la tarjeta de red con su dirección de puerto e interrupción no presentó ningún problema en MS-DOS, no pudiendo decir lo mismo de la instalación desde Windows, donde no detectó la tarjeta de red instalada y hubo que configurarla manualmente.

Entre los datos que se piden durante la instalación figura el nombre del grupo de trabajo al que va a pertenecer el ordenador.

En la instalación del primer puesto de la red se debe crear un grupo de trabajo. En la instalación del resto de los puestos de trabajo, si se quiere que el ordenador pertenezca a un grupo de trabajo de un servidor existente, éste debe de estar encendido para que se pueda reconocer a través de la red.

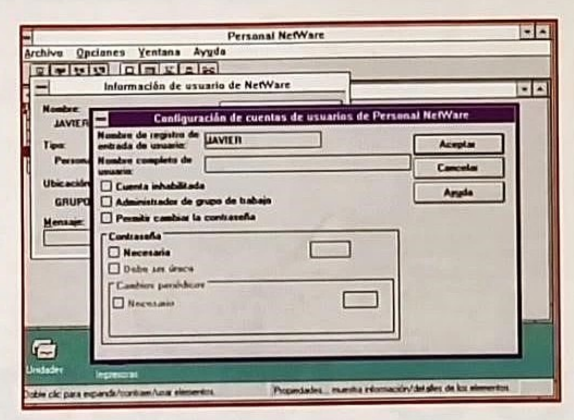
SOFTWARE

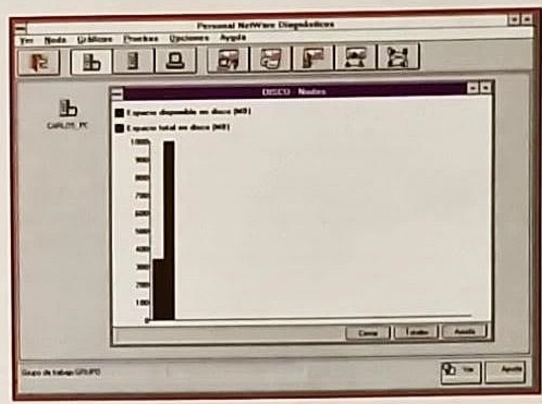
El software de la red está dispo-



nible para MS-DOS y Windows. Entre las utilidades de MS-DOS se encuentran los siguientes programas:

- Setup. Utilidad para configurar la estación de trabajo, permitiendo modificar los parámetros de la tarjeta de red, seleccionar los tipos de servidor a los que conectarse, cargar la caché de disco, etc.
- Nlmigrat. Para actualizar una estación de trabajo *NetWare Lite* a *Personal NetWare* manteniendo los parámetros de configuración.
- Net. Es la utilidad de gestión de la red fundamental para MS-DOS. En realidad, son varias aplicaciones en una. Dependiendo de los parámetros que se introduzcan mediante la línea de mandatos del DOS, se activa una aplicación u otra. Por ejemplo, mediante el modificador USER se accede a una pantalla en la que se puede conectar o desconectar a grupos de trabajo y servidores, conectarse a unidades de disco e impresoras de la red, enviar mensajes a otras estaciones de trabajo, etc. Con el parámetro ADMIN se entra en una aplicación en la que se pueden crear y modificar cuentas de usuario, crear nuevos grupos de trabajo, añadir, cambiar y suprimir rutas de la red. En resumen, es una utilidad muy completa y de muy fácil manejo.





En Windows se dispone de tres utilidades, que son:

- Personal NetWare Setup
- Personal NetWare
- NetWork Diagnósticos

Con Personal NetWare Setup se pueden realizar las mismas operaciones que con el programa Setup de MS-DOS. Personal NetWare es el equivalente al programa NET de MS-DOS. Mediante esta utilidad se gestiona la administración de la red, si se tienen privilegios de supervisor, y se accede a los recursos de la red como cliente. La ventana muestra en la parte superior una serie de botones con los posibles elementos que componen la red y cuyo estado puede ser activado o desactivado. De esta manera, se seleccionan los elementos que se quieren visualizar. La representación gráfica de los objetos de la red es la misma que en su hermana mayor NetWare 4.x, siendo el manejo y gestión muy sencillos. Por último, la utilidad NetWork Diagnósticos se utiliza para ver el estado de los discos duros, tráfico de la red y de cada nodo, utilización del servidor, y para realizar prueba de conexiones entre los distintos nodos de la red.

SEGURIDAD

Todos los usuarios tienen una cuenta en cada grupo de trabajo al que pertenecen. Para realizar la conexión con un grupo de trabajo o servidor, se debe de registrar la entrada dando el nombre del usuario y la contraseña en caso de existir. Esta contraseña es compatible con la de NetWare 4.x, por lo cual en caso de tener las dos redes instaladas sólo es necesario facilitarla una vez.

Se pueden restringir los derechos de acceso por omisión tanto a impresoras como a discos duros. También se pueden definir los derechos de acceso para cada usuario en particular.

CONCLUSIONES

Dentro del segmento de redes peer-to-peer, *Personal NetWare* es una red recomendada por su facilidad de manejo y bajo coste. La interface de usuario para Windows, siguiendo el ejemplo de la red NetWare 4.x, está muy conseguida, tratando a los elementos de la red como objetos con sus respectivas propiedades. Para aquellos que deseen adentrarse en el mundo de las redes sin realizar un gran desembolso y sin tener que sacrificar un ordenador como servidor dedicado, es el producto ideal.

CARLOS ARIAS ALONSO



CD-ROM PIONEER DR-UA124X

BATIENDO RECORDS

Pioneer es una marca conocida por todos por la calidad de sus productos, pues muchas veces rozan lo que se puede denominar "obra de arte industrial". Su experiencia en el campo del audio (equipos musicales, autorradios) y el éxito que ha conseguido la han convertido en una de las compañías líderes del mercado del ocio.

Con el advenimiento del CD-ROM para ordenador, Pioneer ha ido preparando una serie de lectores, que rápidamente se han encuadrado en la élite de este tipo de productos. El modelo que hoy presentamos se puede considerar como lo mejor de lo mejor que actualmente podemos encontrar en el mercado español.

MAS RAPIDO QUE EL RAYO

Es el aparato idóneo para cualquier clase de aplicación multimedia que necesite leer constantemente datos de un disco compacto. Muchos programas de Windows que utilizan vídeos AVI agradecerán su uso en este tipo de lectores y sobre todo el usuario, que verá desaparecer por fin los períodos de espera. Los juegos, que al fin y al cabo es lo que nos interesa en OK PC, son también otros de los grandes beneficiarios. Los lectores, sabéis que la inmensa mayoría de todas las novedades que se producen vienen en CD-ROM. De momento, muchas necesitan uno de doble velocidad para conseguir unos rendimientos óptimos, pero la marcha de la tecnología es imparable y para el verano de 1996 es posible que los requerimientos mínimos sean una unidad de cuádruple velocidad, como es el caso del DR-UA124X. Curioso nombre, como viene siendo habitual en Pioneer.

Esta velocidad se consigue por el propio diseño del lector y, además, gracias al poderoso bus de dados ATAPI/E-IDE que le acompaña. Este bus es común en otros modelos, pero Pioneer lo ha mejorado sustancialmente mediante el uso de un buffer denominado ABS (Advanced Buffering System) con una capacidad de 128 Kbytes. Este ABS, a diferencia del de los coches, no frena sino que acelera sustancialmente.

Reduce los tiempos de espera

Ahora bien, para disfrutar al máximo de las maravillas de la cuádruple velocidad, necesitaremos que nuestro sistema tenga unas características adecuadas que no supongan un cuello de botella para el lector. Si le conectamos a un 386 SX con una placa madre de arquitectura ISA , las prestaciones serán menores que con un 486 o un Pentium con arquitectura VESA o PCI. Asimismo necesitaremos un controlador MSCDEX.EXE con una versión superior a la 2.2 para que pueda funcionar. Si cumplimos con todos los requisitos, tendremos en nuestras manos una auténtica máquina de velocidad.



PRESENTACION

Al comprar nuestro flamante lector, en la caja nos encontraremos con el propio lector, el cable de conexión, un disco con los drivers y un folleto que nos explicará cómo conectarlo al sistema. Ahora bien, como el lector se ha diseñado principalmente para el usuario que pretende unas características muy exigentes o para el profesional de la informática, Pioneer ha prescindido de pro-

Si compra 1 cd-rom de 5.995.-Ptw. le regalamos los 2 cd-rom que elija. Si compra 2 cd-rom de 5.995.-Pts. le regalamos los 4 cd-rom que elija y además un Sexy Saver valorado en 1.858.-Pts.



Contemple en este CD-ROM para adultos a: Alicia Rio, Zara Whites, Julia Channel, N'J de Bahia, Beverly Hills, y a otras actrices del Porno en un album interactivo que no dejará a ningún hombre indiferente...! **5.995.-Pts.**



Un CD para adultos en el que encontrará imágenes de calidad excepcional y a unas chicas con cuerpos de deseo.La mejor colección de fotos libres de derechos. Cada una disponible en 3 resoluciones diferentes. Para PROFESIONALES en publicidad. **5.995.-Pts**



Un super CD-ROM que contiene 10.000 fotos VGA/ SVGA en formato JPEG. Con un extensa variedad de sujetos: Animales naturaleza, espacio, arte, viajes, ciudades y muchos más. Menú en español de facil acceso y utilización. **5.995.-Pts.**



Este es nuestroCD-ROM périodico de07/ 95 Contiene cientos de megas con los últimos programas Shareware et Freeware para Windows y DOS provinientes de Internet, Compuserve et BBS de USA. Usted encontrará las últimas novedades y una selección de los mejores programas en Francés. **5.995.-Pts.**



Un CD-ROM para adultos de verdad. Contiene numerosas imágenes XXX y video DURO como para cortarle la respiración. También contiene numerosas Magna X de Japón. Menu interactivo multimédia. **5.995.-Pts.**



En respuesta al gran exito obtenido por el Vol. 1 esta es la continuación. Un CD estrictamente reservado para adultos, conteniendo los mejores imágenes .GIF X. Menu interactivo en español, inglés y francés. Lo máximo en materia de CD X **5.995.-Pts.**



Introdúzcase en el mundo de la estereoscopía tridimensional. Sin necesidad de gafas ni aparatos especiales. A través de un menú de fácil utilización podrá visualizar las imágenes en la pantalla o imprimirlas. Contiene las mejores imágenes esterescópicas así cmo programas para crear sus propias imágenes 3 D. **5.995.-Pts.**



Una pieza indispensable para los amantes del joystic. Más de 1 giga una vez descomprimido, con más de 5.000 ficheros. Cientos de juegos para DOS y Windows. De aventuras, Arcade, simuladores, estratégia, acción, puzzles,ajedrez etc...Además contiene gran número de trucos y utilidades para hacer trampas, construir nuevos niveles, editar distintos escenarios, ficheros WAD para DOOM y ficheros FS 4/ 5. Un CD para toda la familia. **5.995.-Pts.**



Las imágenes tridimensionales al alcance de cualquiera. Más de 600 Megas para encontrar animaciones fantásticas 3D, imágenes de sintesis, scripts, RDS, y herramientas para Ray Tracing. Este CD contiene todos los programas útiles para aquellos que quieran crear sus propias imágenes y animacines 3D. Menú de muy fácil manejo. **5.995.-Pts.**

Nueva edición del Best Seller Windows Manía. Enteramente revisado y actualizado. El 100% de estos ficheros son del fin del 94 al Agosto 94. Miles de programas para Windows, todos clasificados en categorias como: CAD, comunicaciones, BBS, Antivirus, diseño PAO, Video clip, imágenes, gráficos, programación, burótica, juegos, fuentes, utilidades, educativos etc..**5.995.-Pts.**



¡Realmente excitante! Compruebe hasta que límites puede llegar la imaginación y la capacidad artistica de este genio del erotismo Jean Rougeron. Las mas bellas mujeres,los lugares mas exóticos y unos efectos especiales de resultados asombrosos. Estamos seguros que usted apreciará la gran calidad de esta colección ofrecida a un precio increíble. Compatible con PC, MAC y CD-I. **2.995.-Pts.**



Este increíble CD-ROM contiene más de 150 texturas fotográficas de alta calidad. Disponibles en 2 tipos de resolución 3072 x 2048 (24 bit) y 640 x 480 (24 bit). Se pueden utilizar como fondos o aplicar directamente a imágenes ya existentes. Indispensable herramienta de trabajos de PAO. Compatible con PC y MAC. **2.995.Pts**



Una auténtica obra maestra del erotismo mundial. Sólo para expertos. Este CD contiene una colección de fotografías eróticas firmadas por el mejor fotógrafo mundial en este campo, Jean Rougeron. Usted, que seguramente ha visto su obra en PlayBoy, Penthouse,Mayfair,etc.. ahora puede obtener su última creación en CD-ROM. Realizado en formato Kodak. Compatible PC, MAC y CD-I. **2.995.-Pts.**



Considerado por los expertos como el mejorCD-ROM de Shareware pa Dos y Windows del mercado.Más de 4.300 novedades de todo el mundo. Contiene juegos, utilidades multimedia, burótica, educativos, fuentes ATM y TT, utilidades para OS/2, desprotectores y mucho más... **2.995.Pts.**



Estrictamente reservado a mayores de 18 años. Un CD-ROM muy caliente. Pieza indispensable para los amantes de las sensaciones fuertes XXX.Con animaciones, imágenes GIF, juegos para adulto y hasta un simulador de sexo. Menú de facil manejo. **2.995.-Pts.**

Contiene 150 magnificas fotos .TIF (24 bit) de calidad profesional y exentas de derechos de autor. Ideal para PAO, multimédia, publicidad... Ustedpodrá utilizar libremente estas imágenes sin tener que pagar ningún derecho. **2.995.pts.**

Si bien todos los CD-ROM y los programas llevan instrucciones en español son necesarios ciertos conocimientos de inglés para algunos de ellos.Configuracion minima: PC/AT, DOS 5 o superior; 4 mo RAM, un lector C D - R O M compatible 9660 ISO para los CDROM, tarjeta de sonido y monitor SVGA para las imágenes.

Complemento ideal para el profesional de PAO. Contiene cientos de fuentes True Type y ATM para windows. Usted encontrará los más raros: Thai, Cyrillic, Electronic, Fraction, Greek, Hebrew, etc... Utilizable directamente a partir de CD-ROM. 100% complatible con windows. **2.995.-Pts.**

Contiene una colección de más de un centenar de nuevos efectos sonoros profesionales en formato WAV para windows. Libres de derechos. Son compatibles con la mayoría de tarjeta de sonido. **2.995.-Pts.**

Imprescindible herramienta para los profesionales de las artes gráficas. Más de 6000 clip art en formatos PCX i TIFF. Clasificados por materias **2.995.-Pts.**



NOVEDADES PARA ADULTOS

Estos programas para adultos están reservados únicamente para mayores de eda (18 años). Cada Programa contiene un menú en castellano para mejor instalación y utilización.a dimensión de los programas varía entre 1 a 7 diskettes..

Por primera vez en españa un salva pantallas erótico 100% compatible con Windows. 60 putallas diferentes, imágenes perfectas, función password, permite incluir sus fotos. Programa completo **1.850.-Pts**

Las estrellas del porno cuidarán de su pantalla. No se pierda esta divertida utilidad.100% compatible con Windows. 70 pantalllas diferentes, 15 efectos especiales. Programa completo. **2.150.-Pts.**

Un libro electrónico multimedia que le permitirá descubrir numerosas técnicas que lo convertirán en un experto en la materia **1.850.-Pts.**

Una obra maestra para los amantes de grandes... Muchas de las imágenes le sorprenderán. **650.-Pts.**

Imágenes inéditas de bellezas orientales en plena acción. Un regalo para sus ojos! **950.-Pts.**

Imágenes de bellas gatitas jugando con juguetes de todos los tamaños. **950.-Pts.**

Imágenes Hard de mujeres viciosas. **950.-Pts.**

Imágenesde travestis muy atrevidas. **650.-Pts.**

Imágenes de hombres sin pudor para mostrarte todo...**650.-Pts.**

Imágenes Hard - 2F1H o 2H1F. **650.-Pts**

- Imágenes de parejas muy osadas. **950.-Pts.**

- Imágenes hard muy raras... **650Pts**

- Imágenes hard de placeres solitarios. **650.-Pts**

Porno X de Japon. **650.-Pts.**

- Imágenes muy duras. **950.-Pts.**

- Más de 150 imágenes muy hard que le asombrarán. Muy fuertes. **1.850.-Pts.**

- Seleción de animacionesX. **950.-Pts**

- Antología de sexo oral. **950.-Pts.**

- 150 imágenes - hard. **1.850.-Pts.**

1095 **Cupón de Pedido**

Tél: (93)896 3794
Fax: 93.896 3984

Enviar rellenado a:
EDIMESTRE MULTIMEDIA, C/Pep ventura 55 - 08810 Sant Pere de Ribes (BCN)

Sí, de acuerdo con sus garantías dese que me envien:

Ref. de CD-ROM N° ________,________,________,________,________,________,________

Ref.de NOVEDADES: ____________________

Deseo pagar mi pedido contrarreembolso añadir 400.-pts.

Total pedido: ______Pts.

Gastos de envío 400 Pts.

Deseo que mi pedido sea tratado con prioridad (Adjunto 200Pts.) ________

Total: ________ Pts.

Si usted no está 100% satisfecho solo tiene que devolver sus CD-ROM incluído el gratuito en su embalaje de origen y dentro de los 15 días siguientes a su recepción le será reembolsado su dinero menos 900.-Pts de gastos de tramitación. Todas las devoluciones deberán hacerse por correo certificado.

Edimestre le garantiza que todos los programas contenidos en sus CD-ROM se hallan libres de virus conocidos hasta la fecha de su edición.

Usted no tiene ninguna obligación de compra ulterior. Algunos programas de Freeware (gratuitos) o de Shareware (de libre-prueba pueden llevar aparejada la obligación moral frente al autor de los mismos del pago de pequeñas cantidades, pero en todo caso la decisión debe tomarla usted libremente).

Edimestre le ofrece servicio técnico.

Su pedido será enviado por correo certificado, oscilando el plazo de entrega entre 5 a 15 días (Servicio limitado al stock disponible).

Adjunto mi pago: Chèque bancário

/Visa/Mastercard N°: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| fecha caducidad: |_|_|_|_|

OBLIGATORIO para todos los pedidos que contengan títulos de adultos:
Certifico que tengo 18 años o más. Firma: ____________

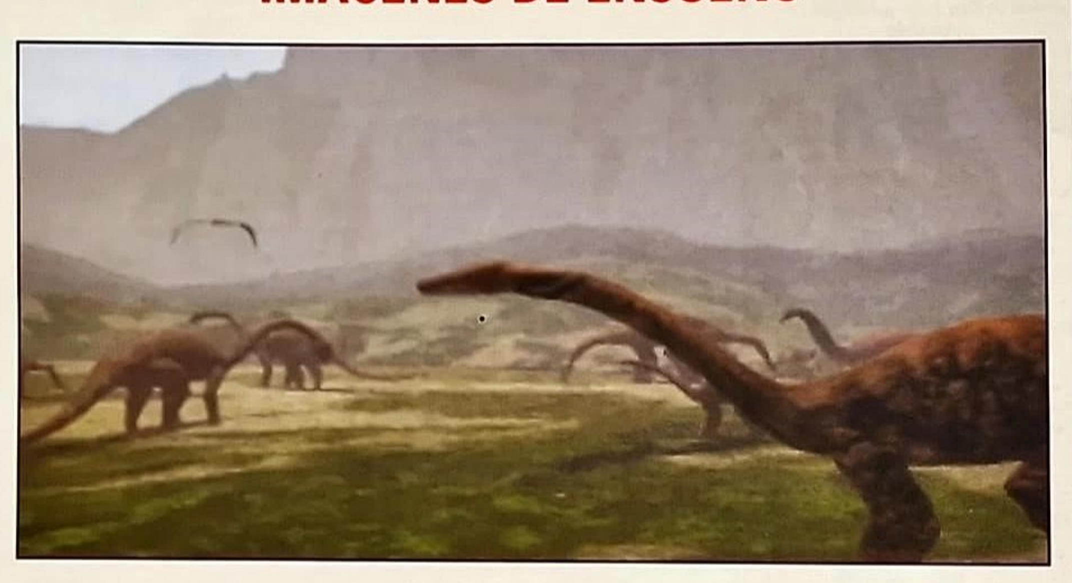
Nombre: ____________________ Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________ Telf: ____________

Cod Postal: ________ Ciudad: ____________________ Prov: ________

* En caso de reembolso no se devolverá los gastos de envio no serán devueltos. EDIMESTRE se reserva el derecho de cancelar esta oferta sin previo aviso

IMAGENES DE ENSUEÑO



Las pantallas que veis corresponden al fantástico juego de Cryo *Lost Eden*. Todas sus imágenes son renderizadas en un grado nunca visto en un ordenador y la banda sonora es magnífica, junto con unos efectos de sonido de aúpa. El juego se probó en este CD, con total satisfacción por parte nuestra. Parecido a una película de cine, la conjunción de ambos elementos, juego y lector, dejó asombrados a más de uno.

gramas secundarios y de instalación. Ya se sabe lo sobrias que son las marcas con los modelos de alta gama para su utilización por los novatos en tema de informática o música. El manual explica de manera detallada cómo conectar el CD-ROM a la tarjeta controladora, por lo que no entraremos en ello. En cuestión de software sólo debes configurar tu fichero CONFIG.SYS. Utiliza el comando EDIT del MS-DOS e incluye el controlador del CD-ROM, utilizando DEVICE para ello, igual que tu tarjeta de sonido, pero antes crea un directorio en tu disco duro con los controladores o drivers del aparato.

Físicamente, el lector es una unidad interna y desconocemos si Pioneer tiene previsto sacar una versión externa, dada la poca aceptación que tiene este tipo de modelos en el mercado en general. De todas formas, su diseño es bastante robusto, pero su manejo debe ser muy cuidadoso para evitar todo tipo de golpes. Pesa muy poco, alrededor de 1 kg. y es muy manejable para instalarlo en el ordenador. Como todos sus hermanos, dispone de una salida para auriculares, un control de volumen y un botón para la apertura y cierre de la bandeja portadiscos, más aconsejable que la mala costumbre de cerrar la bandeja con un golpecito.

100.000 horas de funcionamiento sin fallos

Las pruebas de fiabilidad que se han hecho en laboratorios industriales dan como resultado unas 100.000 horas de funcionamiento sin fallos. Para ello, la mecánica utilizada se basa en un sistema de rodamiento de bolas para los motores de las cabezas lectoras, en vez de las clásicas escobillas, y un elevado par que permite mover el sistema de arrastre con total precisión. Un chasis robusto complementa la seguridad del aparato.

En cuanto a su compatabilidad con los estándares multimedia supera las del nivel 2 y cumple perfectamente con las del novísimo nivel 3. Y por supuesto es totalmente compatible con las normas XA, CD-R, CD-DA y con el famoso KODAK CD MULTISESION. Esto permite su uso con todas las aplicaciones multimedia que existen actualmente en nuestro país y con todo tipo de juegos. Lo último de Pioneer supera todas las perspectivas puestas en él.

ANGEL FCO. JIMENEZ

EL NIVEL MPC 3

La unidad cumple con las normas MPC 2, que son las actuales, pero en junio de este año se ha aprobado por parte de Software Publishers Association las normas MPC 3 que citamos ahora, y que también cumple sin ningún tipo de problema.

REQUIRIMIENTOS MINIMOS NIVEL MPC 3

■ RAM	8 Mb
■ CPU	Pentium a 75 Mhz.
■ Disco duro	540 Mb
■ Lector CD-ROM	Cuádruple velocidad
■ Tarjeta Sonido	Tarjeta de 16 bits con síntesis de Tabla de Ondas
■ Reproducción de vídeo	Tarjeta MPEG
■ Puertos	MIDI, joystick, serie, paralelo
■ Software	Windows 3.11

Si queréis tener a partir de ahora un ordenador auténticamente multimedia, debéis conseguir uno que reúna los elementos anteriores como mínimo.

La primera, y más completa, ENCICLOPEDIA MULTIMEDIA EN CD-ROM

SÓLO 1.295 PTA CADA ENCICLOPEDIA

¡CÓMPRELA EN SU QUIOSCO!



Enciclopedias totalmente en castellano, de aparición bisemanal en quioscos y a un precio muy competitivo y asequible a todos los bolsillos, lo que, sin lugar a dudas, supone el mayor esfuerzo editorial en el mercado del libro electrónico

25 CD-ROM
Cientos de vídeos
Más de 10.000 imágenes
Más de 20 horas de comentarios hablados

TÍTULOS APARECIDOS

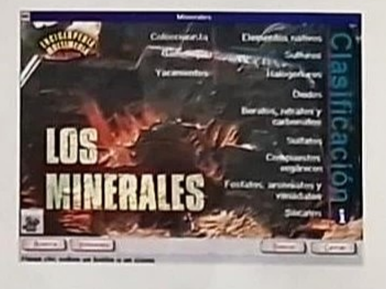


Constituye un modo práctico e innovador de conocer el fascinante mundo de los animales y de las plantas, destacando la creatividad en la presentación y desarrollo de sus pantallas y la metodología empleada para exponer, rigurosa y exhaustivamente, la más amplia información sobre el cuerpo humano, los vertebrados, los invertebrados y los vegetales.

Supone el mayor esfuerzo editorial para poner a disposición de todos los usuarios de la informática el tradicional mundo de la Heráldica, también conocida como la Ciencia del blasón, y la Genealogía, con la descripción de los escudos de armas de los más nobles apellidos, de los lugares geográficos con notable impronta histórica y de las órdenes militares y religiosas que alcanzaron renombre universal.



El material aquí contenido abarca una amplia gama no sólo de aquellos minerales, y la localización de sus correspondientes yacimientos, que, sin lugar a dudas, harían las delicias de los más exigentes coleccionistas, sino también de las gemas y piedras preciosas más raras y mejor talladas. Para facilitar la consulta, los minerales aparecen agrupados conforme al criterio de clasificación seguido por prestigiosos representantes de la mineralogía clásica. que, empleando un método cristaloquímico, los dividen en nueve categorías.





F&G EDITORES S.A. Pza. República del Ecuador, 2. 28016 Madrid.
TEL (91)457 94 24 FAX: (91) 458 18 76

Especial Friendware

FRIENDWARE APOYA EL SOFTWARE ESPAÑOL

Nuestro país es uno de los principales mercados europeos del software. Continuamente la gente demanda programas de mayor y más calidad, y los juegos son uno de los elementos que más dinamismo aportan a ese mercado. Por fin, un distribuidor de nuestro país nos presenta juegos hechos en España, que no desmerecen en absoluto a los que proceden de más allá de nuestras fronteras.

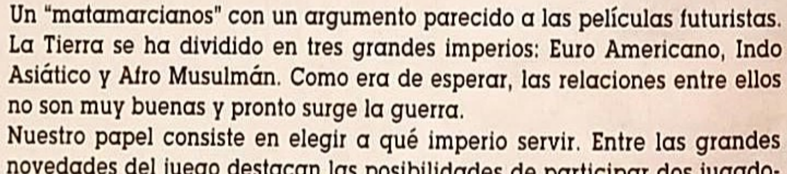
Los programadores españoles lo han tenido mucho tiempo bastante difícil para dar a conocer sus creaciones. Entre la tremenda piratería que sufre nuestro país y la falta de apoyo que reciben los más jóvenes, que al fin y al cabo son los que tienen las ideas más innovadoras, el campo del software lúdico parecía condenado al limbo más absoluto. Esta situación ha cambiado. Friendware, la distribuidora líder de los programas shareware, ha volcado mucho tiempo y dinero en promocionar a los nuevos equipos de programación. Sus esfuerzos han dado ya sus primeros frutos, como vais a descubrir en este especial, y nos alegramos que tengan tanta calidad para ser incluso distribuidos a otros países como lanzamientos estrella. Poco a poco, oiremos hablar de nuevos productos. Los primeros son éstos, y desde OK PC, pedimos a todos los lectores que se preocupen por apoyar a todos nuestros jóvenes talentos. Es fácil, rechaza la piratería, y al mismo tiempo, mueve las versiones shareware de los juegos que se produzcan por todos los ambientes que conozcas.

ANGEL FCO. JIMENEZ

- **JUEGO: TRAUMA**
- **EQUIPO: ENIGMA SOFTWARE**







Un "matamarcianos" con un argumento parecido a las películas futuristas. La Tierra se ha dividido en tres grandes imperios: Euro Americano, Indo Asiático y Afro Musulmán. Como era de esperar, las relaciones entre ellos no son muy buenas y pronto surge la guerra.

Nuestro papel consiste en elegir a qué imperio servir. Entre las grandes novedades del juego destacan las posibilidades de participar dos jugadores al mismo tiempo, con toda la diversión que ello conlleva. En soporte CD-ROM, disponemos de voces digitalizadas junto con presentaciones renderizadas que son impresionantes. Asimismo, disponemos de seis cazas distintos con sus propias características y de un arsenal de más de 30 armas diferentes.





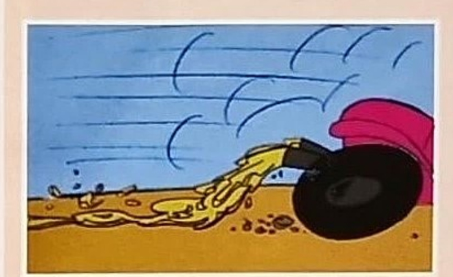


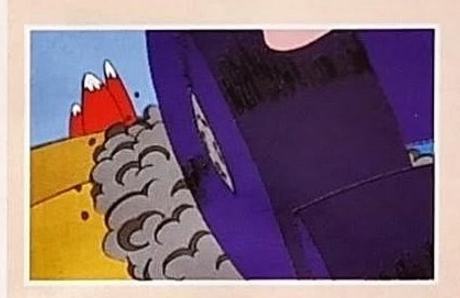






● JUEGO: TURBO BOOSTERS
● EQUIPO: ORINOCO OVERFLOW

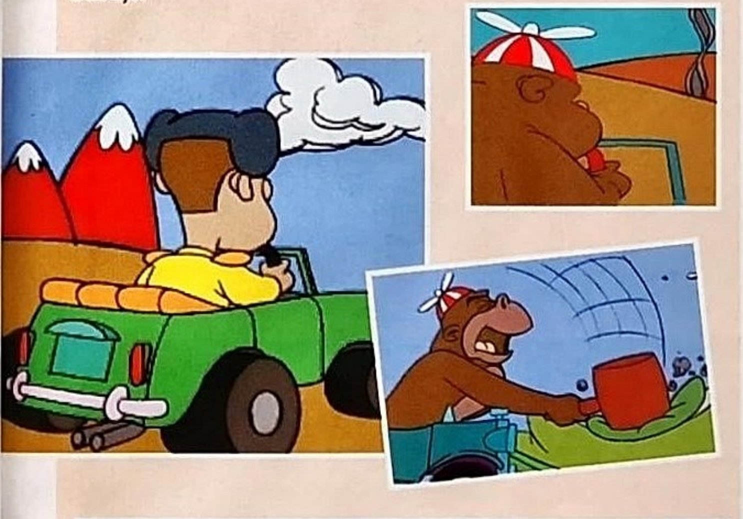


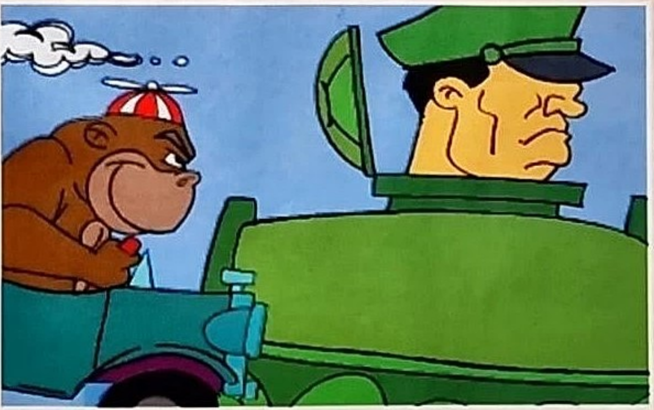


Y si te gustan las carreras de coches locos, lo tuyo es este juego. Participa con los coches más atrevidos que se hayan diseñado nunca, yconducidos por tipos que deberían estar en algún sanatorio mental antes que ponerse delante de un volante.

Existen varios modos de juego, por ejemplo, el "Mad Max" consiste en destrozar el máximo número de coches en el menor tiempo posible. El más decente es "Checkpoint" que consiste en una carrera clásica, pero tampoco es muy recomendable ponerse bajo el punto de mira del contricante.

Un programa muy divertido, que también permite su uso en módem y red, para disfrutar con nuestros amigos o compañeros de trabajo.





● JUEGO: SPEED HASTE
● EQUIPO: TEAMIV





Un juego de carreras que ofrece jugar tanto por red como por módem, hasta un máximo de 20 personas. Gráficamente se ha cuidado mucho, pues tanto los coches como los escenarios han sido tratados con técnicas de texturas y sombreados. Echadle un vistazo a las pantallas.

Y si además de los coches, sois amantes del vídeo, podéis grabar vuestra mejor carrera, gracias a las numerosas cámaras de TV que existen en cada circuito. Podréis probar vuestra valía en carreras de todo el mundo.







Ficha Técnica

OK Preview:	BRAINDEAD
Tipo:	ARCADE
Compañía:	EMPIRE
Distribuidor:	ARCADIA



¡Qué divertido es el terror!



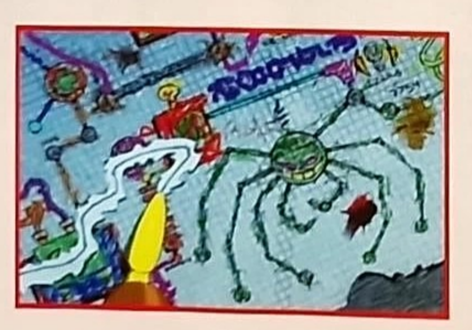
En una oscura comarca, donde hasta el mismo terror tiene miedo de entrar allí, existe una mansión en la que moran dos tétricos personajes con aviesas intenciones y pésimo sentido del humor, que llevan días y días creando un plan en el que necesitan un cerebro humano.

Y cómo no, los sesos en cuestión van a ser los tuyos, a menos que consigas escapar de la zona con tu cuerpo intacto, pero uno de los habitantes de la mansión está tras tus pasos y no para pedirte que te quedes, precisamente, sino para hacer contigo hamburguesas. Dicho "menda" tiene en vez de manos, unos afiladísimos garfios que no dudará en utilizar si es preciso.

Tú solamente tendrás como aliados tu agilidad, tus hábiles manos y rápidas piernas, ya que el resto de objetos, construcciones y seres vivos varios que pueblan la zona, serán enemigos mortales para el protagonista.

Hace algún tiempo habías sido hecho prisionero y arrojado a una oscura mazmorra de la mansión, pero tus raptores no habían decidido aún qué hacer con su presa, ya que dudaban entre comérsela u ofrecérsela de pasto a las criaturas de la noche, mientras ellos disfrutaban del macabro espectáculo, así que aún seguías con vida. Un día descubriste en tu celda una rejilla de ventilación que comunicaba directamente con el salón de la vivienda y casualmente escuchaste una interesantísima conversación de los monstruos que te capturaron, en la que hablaban de un plan que desconocías y en el que decían que necesitaban un







EL PROTAGONISTA

Con chaleco, camisa verde como la esperanza, una gorra de béisbol, cara de buenazo y una larga melena pelirroja, este chaval va a ser presa de la mortal persecución por parte de toda clase de alimañas y monstruos, que no cesarán en su intento de llenarse el buche. ¿Serás capaz de impedirlo?



Braindead 13 sigue los pasos de Dragon's Lair

cerebro humano, con lo que por fin descubrieron la utilidad que iban a darte. Tu vida no valía nada en estos momento. Desesperado, cogiste el taburete metálico que hacía las veces de único mobiliario en tu celda y forzando los barrotes del ventanuco de la pared izquierda, conseguiste doblarlos hasta que pudiste escabullirte entre las barras centrales. Ahora solamente tu velocidad de carrera y la resistencia de tus pulmones iba a ser todo lo que necesitarías para seguir con vida.

DE *DRAGON'S LAIR* A *BRAINDEAD 13*

¿Recordáis juegos como *Dragon's Lair* o *Space Ace*? Sí, esas maravillas del tratamiento gráfico en las que parecía que estábamos realizando una película de dibujos animados, más que un arcade de toda la vida. El sistema de juego, si bien era algo sencillo, ya que únicamente teníamos que seguir unos destellos amarillentos que aparecían en una parte de la pantalla, utilizando una palanca de direcciones y un botón de disparo, nos metía de lleno en el transcurso de la aventura, gracias a la ambientación de los escenarios y la música de fondo.

Ahora llega *Braindead 13*, que sorprende a todos, pues sin perder nada de calidad gráfica, es mucho más jugable, ya que no tenemos que presionar la dirección correcta en el momento adecuado, sino que podemos adelantarnos a los hechos, pulsando el movimiento a realizar, con bastante antelación, lo que permite corregirnos por si nos hemos equivocado, antes de que llegue el momento fatídico.

Dentro de muy poco podremos adquirir esta divertida aventura-arcade en la que podremos ver lo que nuestro ordenador es capaz de hacer.

● CARLOS F. MATEOS





SECUENCIAS MORTALES

Tan divertidas o más que las que os ofrecemos, son las secuencias en la que nuestro personaje pierde la vida y a pesar de significar la pérdida de una de nuestras vidas, no importa verlas, ya que cada una significa una carcajada más durante la partida.





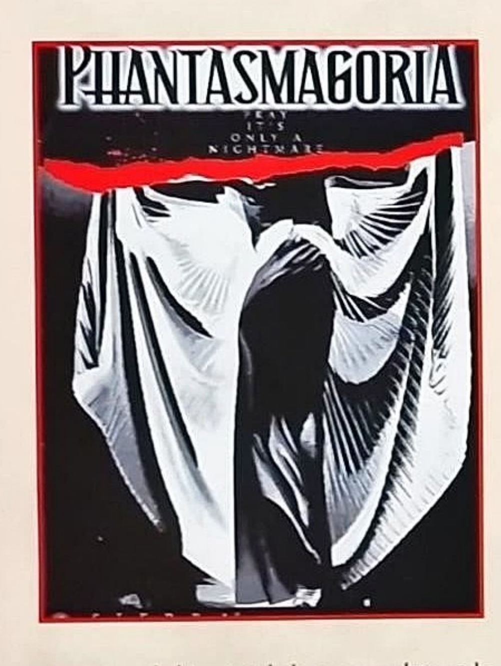
Ficha Técnica

OK Preview:	PHANTASMAGORIA
Tipo:	AVENTURA GRAFICA
Compañía:	SIERRA
Distribuidor:	COKTEL



Posesión demoníaca

Cuando Adrienne llegó a aquella mansión pensaba que iba a ser feliz al lado de su marido, Don, pero lo que no sabía es que esos sueños dorados de alegría se iban a convertir en la peor y más sangrienta pesadilla de toda su vida. La maldición de Carno se había cernido sobre ella.







Ya se habían instalado por completo en la mansión, pero ahora les faltaba lo más importante, que era conocer a los vecinos del pueblo cercano, ya que a excepción del sujeto que les vendió la mansión, para los demás eran unos totales desconocidos.

La razón de haber venido a este lugar era por el trabajo de Don, que era fotógrafo y había descubierto en estos parajes su nuevo motivo de inspiración, pero a Adrianne este lugar no le gustaba.

Tenía un ambiente tétrico y malvado que se mascaba, pero quería enormemente a su marido y por él haría todo lo que fuera necesario. Un día, mientras Don trabajaba en el laboratorio que había habitado en el segundo piso de la casa, Adrianne se puso a buscar por las habitaciones y encontró en un lugar oscuro una capilla con un altar en el que había un enorme libro, sobre una pequeña caja de ébano. La curiosidad pudo más que ella y recogió el libro para echarle un vistazo. Mientras descubría que se trataba de un árbol genealógico de la familia de Carno, el antiguo habitante de este lugar, no llegó a ver cómo la caja se abría sola dejando escapar el espíritu malvado del mago, con lo que su pesadilla personal habría empezado.

Convierte tus mejores sueños en pesadillas

¿PELICULA O JUEGO?

Esa es la duda que incesantemente se nos presentó cuando pudimos ver las primeras pantallas de la aventura, pues en *Phantasmagoria* tenemos la capacidad de manejar los movimientos de personas reales que han sido filmadas paso a paso. Incluso hay





momentos, mientras disfrutábamos de alguna que otra partida, que llegábamos a la conclusión de que realizar este producto tenía que ser mucho más complicado y difícil que el rodaje de una película normal, ya que no sólo tenían que buscar a buenos actores para las escenas cinematográficas normales, sino que además dichos actores tendrían que seguir una dura disciplina, pues deberían rodar cada escena cientos de veces pues las posibilidades de movimiento de una aventura son casi inacabables. Otro dato a conocer acerca del paso previo, es decir, el de la filmación y posterior digitalización, es que los actores en ningún momento estuvieron en una bella mansión victoriana, como pueda parecer en el juego, sino que durante todo el rodaje estuvieron en un gran estudio, rodeados de construcciones de un color azul celeste, que simulaban los muebles de la casa, a la vez que un grupo de expertos programadores y diseñadores gráficos trabajaban para crear todo el mobiliario del edificio que después sería plasmado y mezclado con la acción real, con lo que el efecto conseguido es asombroso.



VIDEO SOBRE DIBUJOS

Este es el efecto superimpresionante que han conseguido los programadores de Sierra a la hora de mezclar los escenarios creados en ordenador, con las imágenes de los actores filmadas y posteriormente digitalizadas. Imagináos lo difícil que tuvo que ser para los que encarnaban a los personajes moverse por un mundo que no existía, pero aun así, el resultado ha sido la mar de satisfactorio.



TOTALMENTE TRADUCIDO

Esa es la buena noticia que os teníamos reservada, ya que aunque el dato de que vaya a ser traducido a nivel de texto y de voces va a retrasar un poco su lanzamiento en nuestro país, imaginaos lo que puede ser este espectacular producto si eligen sabiamente a los profesionales de doblaje para tal hecho. En cuanto a la música, solamente decir que ambientará perfectamente las acciones de la protagonista y las secuencias cinematográficas, ya sea un momento tranquilo o lleno de tensión. Si quieres sentir la sensación de ir creando el argumento de una película, introducirte por completo en la terrible pesadilla que está sufriendo Adrianne, *Phantasmagoria* es la nueva teoría llevada a la práctica en el mundillo de las aventuras gráficas que tienes que tener muy en cuenta.

● CARLOS F. MATEOS











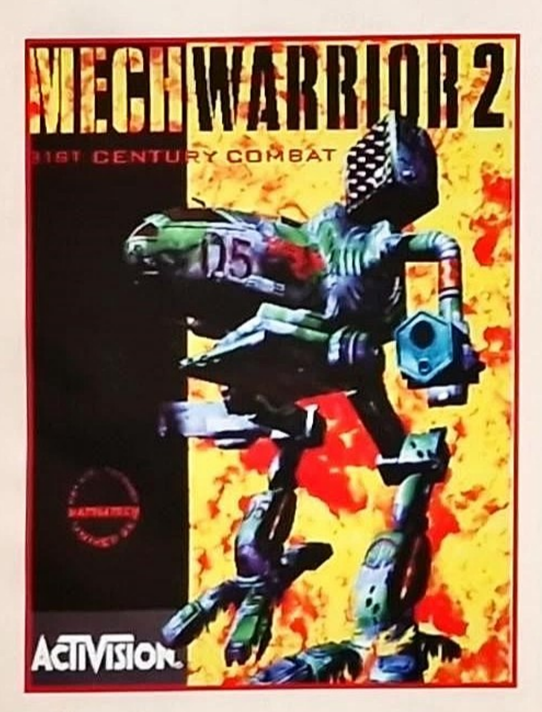
Ficha Técnica

OK Preview:	MECHWARRIOR 2
Tipo:	SIMULADOR
Compañía:	ACTIVISION
Distribuidor:	PROEIN, S.A.



Guerra de clanes

Corre el año 3057. Nuestro planeta está gobernado por poderosas familias que se denominan a sí mismas clanes. Cada clan tiene un nombre y jerarquía diferentes, pero todos tienen una misión en común que llevar a cabo: el dominio completo sobre los demás clanes.



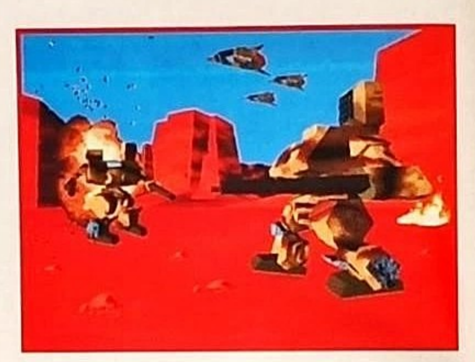
Para llevar a cabo dicho objetivo, los clanes están equipados con la más poderosa tecnología armamentística e informática, los Mech. Cada uno de estos ingenios de la mecánica está diseñado para un tipo de objetivo o terreno diferente. Los Mech ligeros, preparados para misiones de espionaje e infiltración, con escaso blindaje, armamento ligero y basados en la velocidad. Los Mech pesados son los utilizados como avanzadillas en las batallas, yendo normalmente en escuadrones numerosos. Los Mech super-pesados, son los grupos de élite y van siempre en la retaguardia, guardando los centros neurológicos del clan con su armamento pesado y blindaje impenetrable.

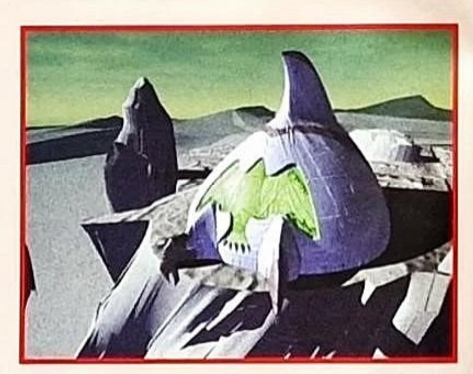
Tú formas parte de un clan a tu elección y tendrás que hacer que prospere hasta convertirse en el más poderoso de todos los existentes y, si es posible, en el único del planeta. Para ello tendrás que ir realizando diferentes misiones, con diversos tipos de Mech, que ralenticen un poco el aumento de poder de los demás clanes. Tal es la variedad de *Mechwarrior 2* que te podrás encontrar desde en una misión de rescate hasta en plena batalla campal con un escuadrón tras tus pies mecánicos.

Una vez dentro de la base en la que está situado tu clan podrás llevar a cabo muchas acciones diferentes, como entrenarte en una sala de hologramas para aumentar tu pericia en el manejo de las máquinas, conseguir información complementaria acerca del clan enemigo, para atacarlo donde más le duela, etc.

Mechwarrior 2 tiene posibilidades infinitas, solamente eres tú el que tiene que saber cómo sacarle partido convenientemente.





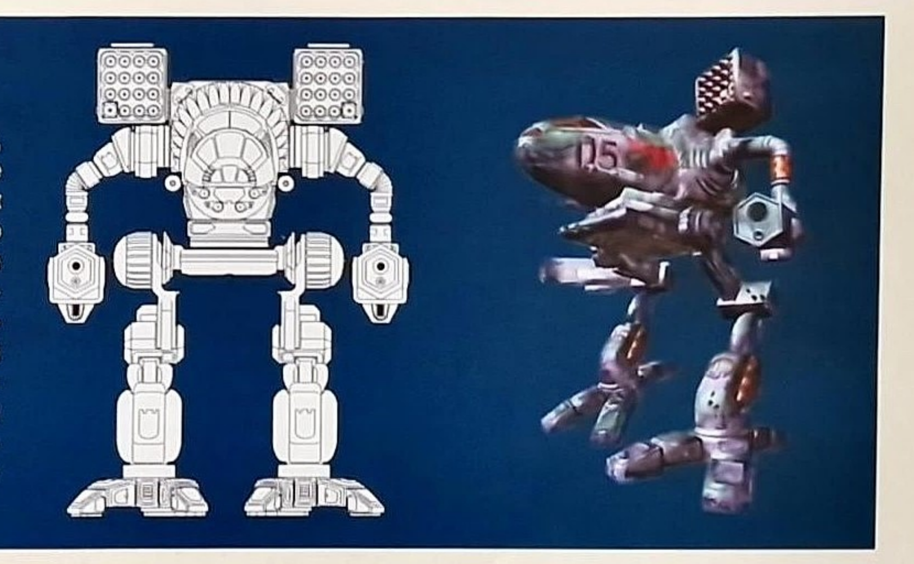






LA CREACION Y DISEÑO DE LOS MECH

Al contrario de lo que muchos puedan pensar, previamente a la programación definitiva de *Mechwarrior 2*, se han tenido que realizar una gran cantidad de pasos, sin los que hubiera sido imposible conseguir el producto que dentro de poco tendremos entre nuestras manos. Un numeroso grupo de diseñadores gráficos han trabajado en conjunto para construir paso a paso cada uno de los Mech que existen en el juego, primeramente en papel y a modo de esquema, hasta realizarlo a todo color para posteriormente traducirlo a bytes. Un trabajo considerable y muy a tener en cuenta.





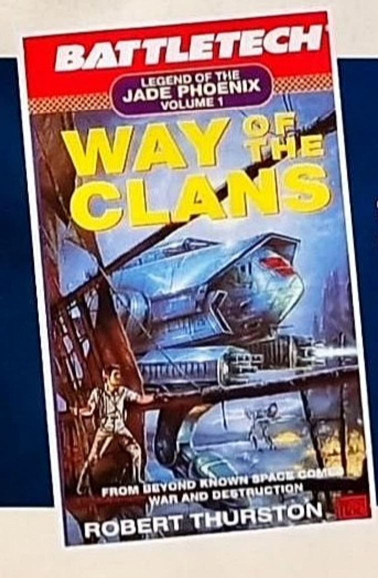




DE LAS CONSOLAS AL PC

Hace ya bastante tiempo desde que la primera parte de este juego salió para la videoconsola Super Nintendo con gran éxito y aceptación por parte de los usuarios, dada la originalidad que tenía, al ser uno de los pocos simuladores existentes para ese aparato. Ahora, mucho más espectacular, gracias a las capacidades del soporte CD-ROM y con todas las papeletas para desbancar a los demás programas basados en la simulación del manejo de un Mech, llega *Mechwarrior 2*, con gráficos en VGA, para que aquellos que no dispongan de un equipo muy rápido puedan disfrutar del juego a una velocidad aceptable, y en SVGA, para que los que sean poseedores de un ordenador de altas prestaciones sepan lo que es espectacularidad en un programa para ordenador. Los efectos de sonido y músicas ambientales son de una calidad impresionante, siendo las últimas realizadas en formato CD-Audio. Colorido, un realismo pocas veces visto en el diseño de los Mech, pareciendo prácticamente reales, una gran facilidad de manejo, cantidad de opciones diferentes y posibilidades de acción, numerosos tipos de armamento de todas las clases y gustos, y una libertad de movimiento por los escenarios como pocos programas han llegado a ofrecer son todas las características positivas que cabe resaltar de este producto que muy próximamente estará a la venta en todos los establecimientos especializados.

● CARLOS F. MATEOS



TAMBIEN EN LIBROS

También el tema de los Mech ha sido traspasado a hojas de papel, pues son muchos los libros ya que con este apasionante tema de ciencia-ficción están arrasando en el Reino Unido sobre todos los jóvenes lectores. Este es un ejemplo de esos best-sellers que, aunque aún no se pueden encontrar en nuestro idioma, espera-

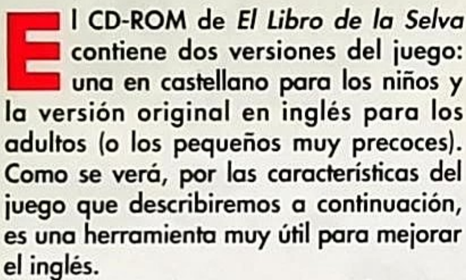


El Libro de la Selva

ESTO ES LA LEY DE LA SELVA

En el mundo de los juegos para PC los niños más pequeños son los eternos olvidados. Por eso es de agradecer cada nuevo producto destinado a este público, y *El Libro de la Selva* es un buen ejemplo. Aunque, en este caso, los mayores también se beneficiarán de él, sobre todo si desean aprender o mejorar su inglés.





El CD-ROM de *El Libro de la Selva* contiene dos versiones del juego: una en castellano para los niños y la versión original en inglés para los adultos (o los pequeños muy precoces). Como se verá, por las características del juego que describiremos a continuación, es una herramienta muy útil para mejorar el inglés.

A Rudyard Kipling, en general, y a su *Libro de la Selva*, en particular, rara vez se les ha hecho justicia. Y no es por falta de versiones, pues éstas abundan: para cine, con actores o en forma de dibujos animados, seriales para TV... Todas ellas muy distantes del producto original, del que, a menudo, ni siquiera respetan su espíritu. Ni siquiera Disney supo estar a la altura de las circunstancias, aunque hay que reconocer que su versión del libro apareció en aquellos años en que la compañía estaba en crisis.

Las razones son obvias: se podrá no estar de acuerdo con algunos postulados de este viejo cantor del imperio colonial británico, pero nadie puede negarle su excelencia, que lo convierte en uno de los grandes poetas y narradores de todos los tiempos. (No es el único ejemplo del divorcio que puede existir entre las ideas del hombre y la genialidad del artista: Balzac es uno de los casos más representativos de esta situación). Lo que hace muy difícil dar la talla al lidiar con él.









CUENTO Y JUEGO EN UNO

Este juego soluciona el dilema de una forma muy sencilla: además de la parte "jugable", con una trama muy sencilla, dado el público al que va dirigida, pero que (cosa curiosa) respeta la filosofía de la narración, incluye nada menos que el texto íntegro del "Los hermanos de Mowgli", primer capítulo de *El Libro de la Selva* de Kipling, cuya deliciosa prosa deja, al que no ha leído aún el libro, con ganas de ir corriendo a comprarlo para conocer el resto.

El texto es leído por un narrador. Se puede hacer clic con el ratón sobre cualquier palabra del mismo y el amable na-

rrador pronuncia esa palabra por separado, lo cual lo convierte en un hiper-texto. Ya habíamos mencionado que el mismo CD-ROM contiene también la versión "en inglés" del juego. ¿Cogéis la idea? Abundan los vídeos en versión original, con o sin subtítulos, en inglés o español, destinados a contribuir al aprendizaje del idioma. El ordenador otorga una nueva dimensión al asunto; nunca ha sido tan directa la asociación palabra escrita-palabra pronunciada y, como se sabe, en inglés suelen ser bastante diferentes.

Pero hablemos de la versión del juego dedicada a los niños. Ya para los adultos hay bastantes productos en el mercado y, aunque puedan beneficiarse de éste como profesor de idiomas, no es justo que privemos a los pequeñajos de uno de sus pocos reductos en los PC's hablando solamente de las bondades del mismo para sus padres.

¿Qué hay de *El Libro de la Selva* como juego? ¿Es solamente el texto interactivo de una célebre narración? Ni mucho menos. Quizás algunos recordéis un juego de la misma compañía, llamado *Peter Pan*, que apareció hace algo más de un año. En la parte superior de la pantalla se desarrollaba la trama. En la inferior, aparecía una caja con cuatro útiles de dibujo animados: Sally,el spray; Jazz, el pincel; Winston, la goma de borrar y Jack, el lápiz. Cada vez que Peter Pan se veía en apuros, miraba al jugador como pidiendo ayuda y éste podía escoger a alguno de estos cuatro personajes para solucionar el problema de diversas formas. Pues bien, la interface de la parte jugable de *El Libro de la Selva* es idéntica.

Pongamos un ejemplo: Mowgli está pescando y lo sorprende Shere-Khan. Podemos dibujarle una dentadura al pez para que muerda al tigre en la nariz, borrar el sol para que la oscuridad permita a nuestro héroe escapar, etc. Si, al cabo de un rato, no hacemos nada, el juego aporta su propia solución al problema. Aquí es imposible quedarse atascado: siempre se sabe qué hacer, por lo que no cabe hablar de la "dificultad del juego", carece de ella. Pero debe ser así, pues no es su propósito hacer que el jugador se pase horas o días pensando cómo solucionar un problema (lo cual podría ser frustrante para un niño pequeño; los *King Quest*, por ejemplo, son cuentos de hadas no aptos para menores de 12 años). En cambio, podemos divertirnos con las ocurrentes soluciones a los problemas, hacer "retroceder el tiempo" (para ello hay un reloj de arena, también animado) y probar otra solución al mismo dilema.

Tampoco procede "salvar o cargar juegos". Para ello está Mark, el libro, cuyo índice nos permite ir a cualquier punto, y hay tantos capítulos como problemas surgen a lo largo de la trama.

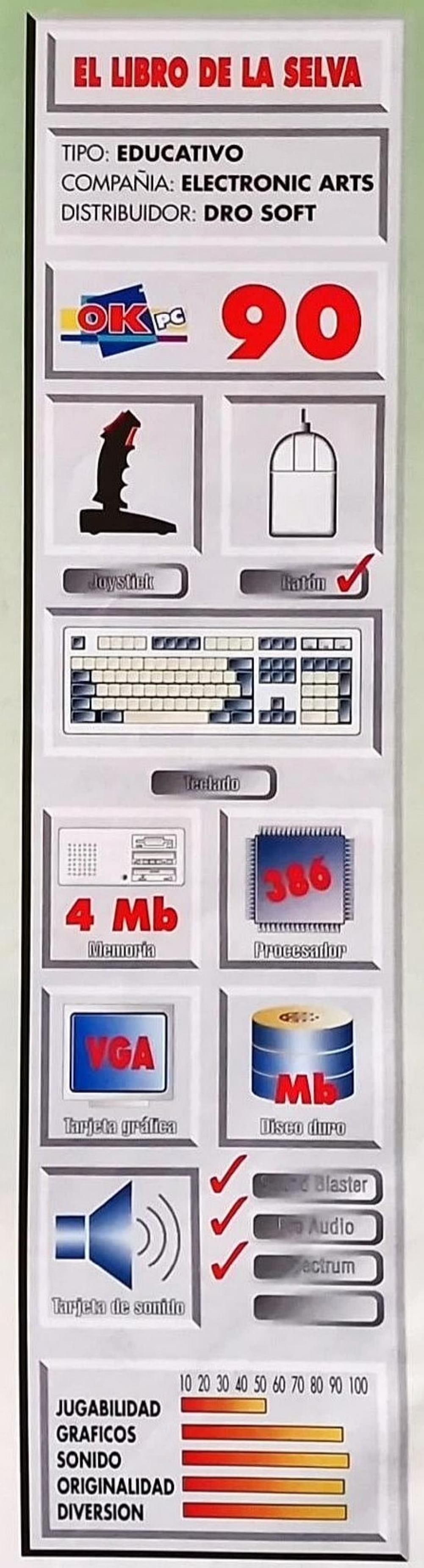
Habíamos dicho que la interface es idéntica a la de *Peter Pan*, pero esto no es del todo cierto. De ser así, no se habría producido ninguna evolución en esta línea de juegos. ¿Qué hay de nuevo entonces? Dos cosas: la primera es que lo dicho para el "cuento leído" es también válido aquí. Los textos se pronuncian y aparecen en pantalla y es posible "pinchar" sobre cualquier palabra para escuchar cómo se pronuncia. La segunda es la presencia de las "frases clave", que aparecen en rojo ("ley de la selva", "cachorro de hombre", "lobo", "Baloo", etc.). Al pulsar el ratón sobre cualquiera de ellas, aparecerán explicaciones adicionales que son, a su vez, hiper-textos.

¿Gusta el juego a los niños? Sí, si tomamos como juez a mi hija de siete años, que disfrutó mucho del mismo. Por fin disponía de algo que podía jugar sola y que estaba más próximo a la aventura gráfica que al arcade. Quizás, por fin, las consolas hayan dejado de ser el ghetto de los pequeños.

JULIAN PEREZ





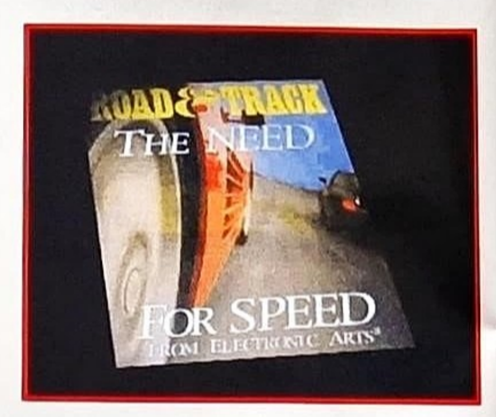


The Need por Speed

LAS OCHO MARAVILLAS DEL MUNDO

La sensación de ponerme de nuevo al volante, tras algún que otro mes a la sombra por exceso de velocidad y conducción en estado de embriaguez, es algo indescriptible. Mi Ferrari ya se estaba apolillando de estar en el garaje, bajo una lona y también él necesitaba un repaso.





La noticia de que ya había salido de la "trena" se difundió rápidamente entre todos los que, como yo, gustaban de la velocidad vertiginosa, sin preocuparse de nada más, ni siquiera de la policía y por eso a veces nos pasaba lo que nos tenía que pasar.

La cuestión es que quedé con ellos en la autopista de Texas. ¡Por fin era el momento de ver si mis reflejos eran o no los de antes! El camino hasta allí lo realicé con tranquilidad para no faltar a la cita por culpa de algún "poli". Tengo que reconocer que me salté algún que otro semáforo, pero es que lo llevo en la sangre y ni siquiera yo puedo evitarlo. Tras pagar el peaje para entrar en la autopista, solamente tardé unos cuantos minutos hasta que en una larga recta que caracteriza a esta carretera, me encontré seis de los mejores coches que hay en el mundo puestos en fila, justo dejando un









sitio a la izquierda para que entrara un coche más. No tuve más que ver a mis amigos de correrías para descubrir que ese presunto espacio era para mí. Solamente me entretuve en saludarles con un enérgico movimiento de mano en su dirección y, conociéndome, se dieron por satisfechos. Uno a uno se fueron introduciendo en sus respectivos vehículos. Una preciosa muchacha se puso en el centro de la improvisada pista, con dos vistosos pañuelos, dispuesta para dar la salida a todos los corredores.

¡Ya estaba de nuevo en mi salsa! No podía creer que fuera tan incorregible; acababa de salir de la cárcel y ya estaba de nuevo, como un reincidente cualquiera, volviendo a las andadas, con la posibilidad de que me agravaran la condena, pero, ¡qué demonios!, ¡es más fuerte que yo! Bajé la ventanilla para sentir la brisa sobre mi cara. La adrenalina me hervía en la sangre y verdaderos goterones de sudor frío me bajaban por la espalda. ¡Qué ganas tenía de volver a sentir esto! La muchacha bajó enérgicamente los pañuelos y se puso de lado.

Salimos todos a la par, era el momento de comprobar lo que mi querido Ferrari era capaz de hacer frente a todos los demás competidores, así que pisé a fondo el acelerador, metí la quinta y una sonrisa burlona se marcó en mis labios al ver a los demás mordiendo el polvo que levantaban mis ruedas.

SENSACION AL VOLANTE

¡Ya era hora de que saliera un simulador de conducción sin más! Desde hace mucho tiempo atrás habíamos podido disfrutar de arcades de conducción en los que teníamos que atropellar a personas, disparar misiles hasta destruir por completo a nuestros contrincantes, o recoger diversos ítems posicionados en la carre-

Aprende a derrapar y ganarás muchos segundos



LAS JOYAS DEL MERCADO

Durante los momentos de carga de algún circuito, podremos regocijarnos con una serie de imágenes de gran calidad del coche que hayamos elegido para disputar la carrera. ¿A que te dan ganas de tener uno?





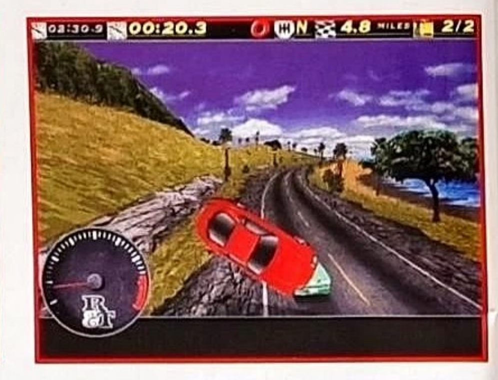












tera, para aumentar nuestra velocidad punta, aceleración o blindaje en algunos casos. La verdad es que con estos juegos nos lo pasábamos realmente bien, pero los más viejos del lugar ya empezábamos a recordar con añoranza, simuladores de conducción como Test Drive. ¿Os acordáis? Sí, ese antiguo pero maravilloso juego realizado a mediados de la década de los ochenta para los primeros PC, con unos gráficos en una fantástica CGA, el sonido del altavoz interno pateándonos los oídos y necesitando únicamente el espacio de un disco de 5 1/4 de baja densidad para poder guardarlo. Ahora, solamente unos años después, en una época en la que si no tienes megas de disco duro y de RAM, no te comes un "colín", aparece esta maravilla llamada *The Need for Speed*, con unos geniales

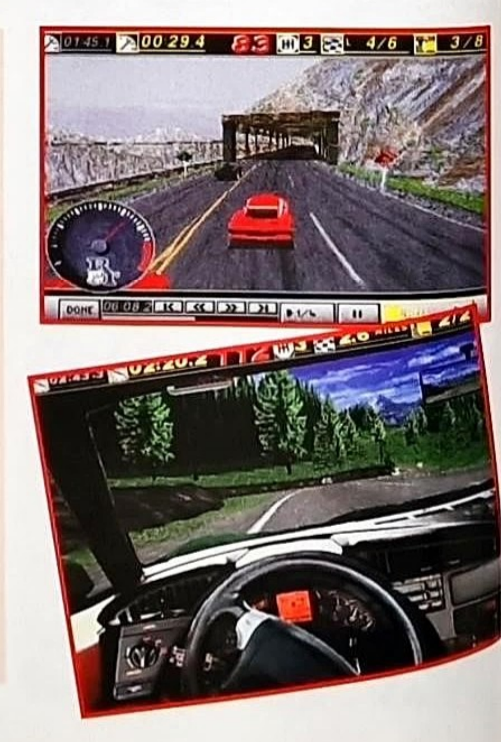
Los choques son extremadamente reales

UNA EXTENSA BIBLIOTECA

Además de ser un excepcional simulador de automovilismo, *The Need for Speed* es también una fantástica y completa base de datos multimedia, con todos los datos necesarios para que conozcas más a fondo tu coche favorito. Ambientada con fotos generales y detalladas y la voz del narrador explicándote las excelencias del vehículo en cuestión, esta biblioteca interactiva es, aunque sencilla, una de las más precisas que hemos visto.









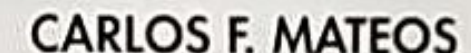


gráficos que pueden ir desde VGA de baja resolución, hasta una fantástica SVGA, con el detalle gráfico que sólo esa tarjeta puede conseguir, unos efectos sonoros que parecen grabados de la misma realidad, una música de fondo tan "cañera" como buena (que de verdad hace que os apetezca pisar a fondo el acelerador), una batería de imágenes de los mejores coches del momento y, sin embargo, el mismo encanto que pudo tener en su tiempo aquella pieza de museo llamada *Test Drive*.

SOBREPASANDO AL SONIDO

Ocho son los diferentes tipos de vehículos entre los que podrás escoger para disputar las carreras, cada uno con sus características propias que lo hacen inequívocamente único frente a los demás, aunque no el mejor. Imagináos lo que podría ser una competición entre un Lamborghini Diablo y un Ferrari: reñida, ¿no?

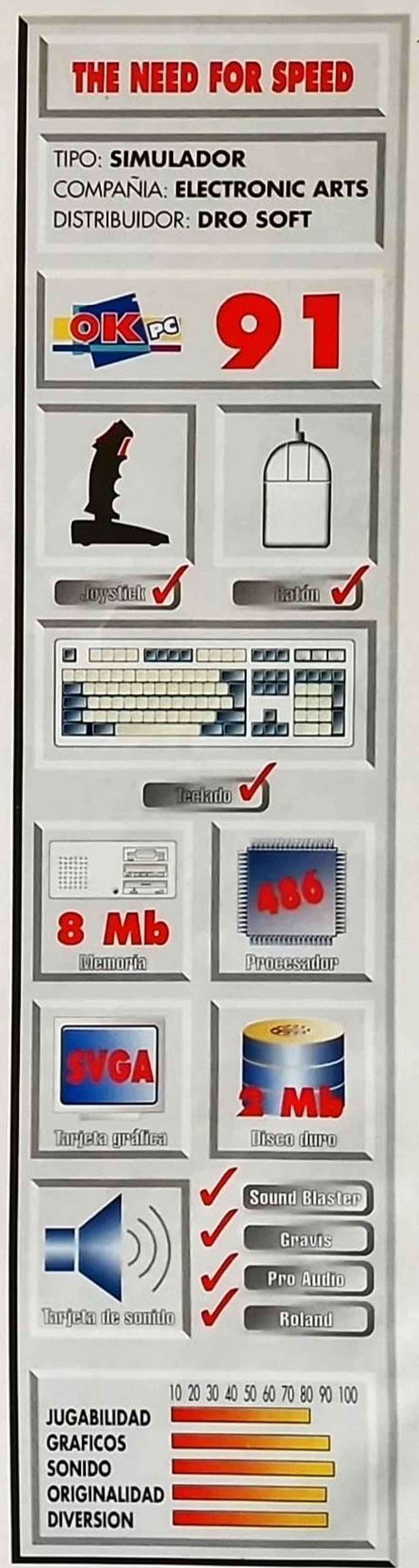
Muchas son las cosas buenas que nos ofrece *The Need for Speed* cada vez que lo ejecutamos en nuestro ordenador: buenos gráficos, y para todos los gustos y equipos, dada su versatilidad en este aspecto; un sonido excelente con música rock y con toda la calidad que solamente puede ofrecernos el formato CD-Audio; y una perfecta sensación de velocidad como no hemos visto en ningún otro juego. Pero si de verdad hay algo que resalta sobre todo lo demás es la posibilidad de manejar los coches más caros del mercado y poder golpearnos contra las barreras de contención, las paredes de un túnel e incluso otros coches, sin que tengamos que tirarnos de los pelos por lo que nos podría costar la reparación y eso, para los más morbosos, es algo impagable. Por supuesto, la nota curiosa que tenía *Test Drive* del coche de policía que te podía poner una multa si te pillaba no se ha perdido en *The Need for Speed*, e incluso nos hemos modernizado, ya que en nuestro coche llevamos ese curioso aparatito que detecta radares de la policía y te avisa con un pitido cada vez más repetitivo, en relación a la cercanía de la patrulla (además, si te pillan usándolo, la multa que te puede caer es de escándalo, sin hablar de que te retiran el carnet por tiempo indefinido), pero la cuestión es que éste es un juego y todo está permitido, todo menos perder frente a tus competidores y no es que te espere un premio en metálico al final de la meta, sino por una sola cosa, la necesidad de la velocidad.



CARLOS F. MATEOS



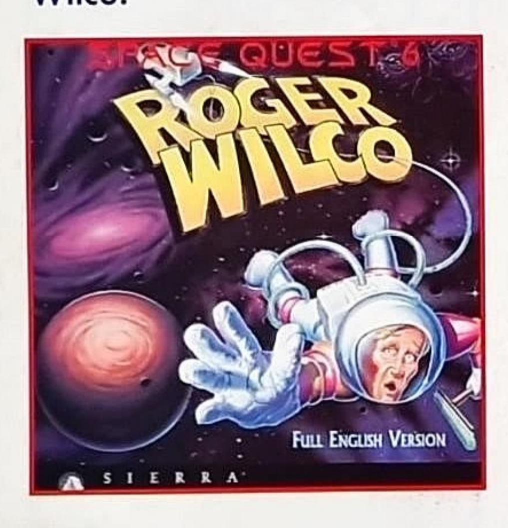


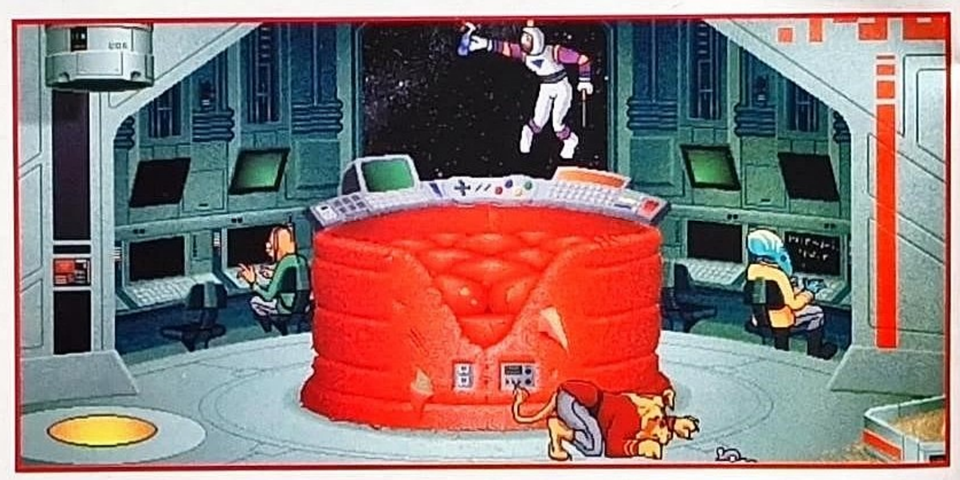


Space Quest 6: in the spinal frontier

PARODIA ESPACIAL

Si te gusta el cine de ciencia ficción, la intriga y el misterio, pero ante todo disfrutas con los golpes de humor más alucinantes, por favor, echa un vistazo a la última parte de la serie protagonizada por el más valiente luchador en defensa de la limpieza, en sentido literal, de la galaxia: el fregasuelos Roger Wilco.





Space Quest constituye una de las series más aclamadas y famosas de Sierra. Desde los tiempos de la tarjeta EGA, Roger Wilco anda despertando sonrisas a jugadores de medio mundo con sus patosos comentarios y meteduras de pata a destiempo. Eso le ha llevado a muchas desgracias sin igual, pero también, y por arte de magia, siempre ha podido acabar la aventura con un final feliz, pero ¡cómo las empieza!

DE CAPITAN A BARRENDERO

Los que continuaron las andazas de Roger en *Space Quest 5*, se quedaron asombrados de que le hubiesen nombrado capitán, aunque fuera de una gabarra de basura. Más asombrados todavía al ver que Roger ligara con una bella señorita; y eso de salvar a todo un sistema estelar, no se lo creía nadie. Pues sí, pasó realmente, al igual que la cantidad de trastadas y catástrofes que causó.

Space Quest 6 comienza con el juicio a Roger por sus actuaciones anteriores. Como segunda y última oportunidad, Star Com le concede trabajar de nuevo con ellos, pero degradado al mínimo rango como chico de la limpieza.

Destinado a una nave con una extraña forma, parecida a la ropa interior masculina, el comandante de la nave, se siente magnánimo y concede unos días de permiso a la tripulación en el planeta Polysorbate LX. Roger quiere encontrar la oportunidad para ligar con una bella señorita, pero cuando llega a la superficie del planeta, sólo existen bellas señoras dignas de su especie, pero no para un

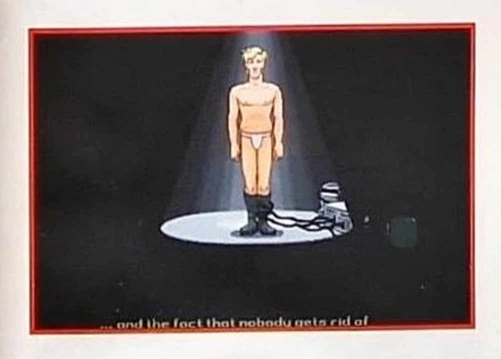
















humano; por cierto, el planeta está lleno de criaturas raras, dignas de cualquier película de *La Guerra de las Galaxias.*

PARA LOS MAS FUERTES

Y así empezamos y desesperamos, porque si las aventuras de Sierra tienen fama de difíciles, ésta se lleva la palma. Después de dar muchas vueltas por el planeta, hablar con todo tipo de seres, incluso saludar al propio E.T., hemos empezado a descubrir los oscuros asuntos que maneja un malicioso personaje a muchos años luz del planeta. Mientras tanto, Roger, el muy inocente, intenta alquilar una habitación en un hotel sin un duro; se ha enamorado de una chica digamos "feilla", por no decir monstruo, e incluso se intenta drogar con sustancias poco recomendables. Si se entera el comandante, a nuestro amigo le queda poco de aventura.

Técnicamente, *Space Quest 6* es irreprochable. Sierra ha decidido lavar la imagen de la serie y aprovechar todos los avances técnicos en infografía para que nos quedemos con la boca abierta en algunas escenas. El juego, por lo tanto, necesitará de un ordenador de altas prestaciones para que funcione, concretamente es una de las aventuras gráficas que necesitan más recursos del sistema, y una buena tarjeta de vídeo es muy ne-

PROBLEMAS CON EL TELETRANSPORTE



Space Quest 6 parodia a todas las películas de ciencia ficción de la historia del cine. Desde la famosa secuencia del mono tirando el hueso al aire para luego fundirla con una escena de una nave espacial, hasta la serie de televisión: *Star Trek Generations.*

Precisamente las películas de *Star Treck* son las más parodiadas por el juego. Un ejemplo es la escena del teletransporte, ya que el Capitán Kirk y sus compañeros nunca han tenido problemas con él, pero Roger Wilco es un gafe de campeonato, y al usarlo se ha quedado atascado de cintura para abajo en el suelo. Es el primer problema de la aventura, y necesitarás agarrarte a un robot para continuar.





CAMBIO DE ASPECTO

Cuando instalas por primera vez *Space Quest 6*, la primera impresión que te produce es el cambio que se ha hecho en el aspecto gráfico. Los personajes, y el propio Roger, son totalmente distintos, gracias al uso de la SVGA, ahora tienen más detalles en su diseño, y el movimiento ha sido mejorado, gracias al aumento de los frames por segundo utilizados. Los fondos realizados en muy alta resolución y la presencia de numerosas escenas cinemáticas renderizadas en 3D, le otorgan el premio como la mejor aventura de la serie, desde el punto de vista visual.



INVENTARIO

Renovado totalmente, al igual que la interface de la aventura.

Cuenta con las opciones de siempre como examinar, usar, o ayuda. Se ha mejorado mucho la opción de manipular y combinar objetos dentro del propio inventario, para facilitar las cosas en este complicado juego.

















cesaria para obtener una fluidez en los gráficos. Como mínimo una tarjeta VESA con 1 Mb RAM de vídeo.

Otro punto a favor, es el buenísimo sistema de sonido que da una personalidad distinta al juego de otras aventuras. La versión en inglés que hemos probado tiene una calidad de doblaje superior a otros juegos, porque la entonación de los actores es la adecuada para una aventura con tanto humor con voces de todo tipo: chillonas, graves o de extraterrestre grosero y vacilón como el de la sala de videojuegos. Además todas, absolutamente todas las frases que aparecen en el juego han sido dobladas, aparte de que también podemos leerlas como texto. Por lo tanto, en sonido y música *Space Quest 6* roza el sobresaliente.

MANEJO EN WINDOWS

Como otras aventuras de Sierra, Space Quest 6 corre perfectamente desde el entorno Windows. A diferencia de otros juegos que no pueden arrancar del famoso entorno de Microsoft, el último producto de Sierra se mueve a sus anchas en él. Está especialmente recomendado para aquellos que utilizen Windows a todas horas, y quieran tener al pobre Roger compartiendo pantalla con sus aplicaciones favoritas. De todas formas, necesitareis que vuestro Windows sea la versión 3.1 ó superior,con los drivers de sonido adecuados.

RISAS ASEGURADAS

Y nos queda la jugabilidad. Aquí falla algo, pues el juego es bastante difícil desde un primer momento, así que lo de "dificultad ajustada" no se cumple. De hecho, es bastante difícil avanzar para resolver un puzzle, y hay que ser todo un experto en la filosofía de Sierra para dominar el juego. No obstante, es todo un desafío para los jugadores más expertos y un suicidio para los novatos. Eso sí, *Space Quest 6* está lleno de chistes, referencias a películas de ciencia ficción, situaciones extrañas y de cortes



DEGRADACION

Si Roger Wilco en *Space Quest 5* pudo conseguir el cargo de capitán tras muchos estudios, y una pequeña trampa en el examen, en esta parte será degradado por sus "pequeños" despistes a su cargo original: el de chico de la limpieza. Lo que no saben los magnates de Star Com es que Roger vale mucho y tiene toda una aventura por delante para demostrarlo.

POPULAR JANITRONICS

Los juegos de Space Quest suelen tener como complemento una revista satírica futurista. Basada en las publicaciones de la "prensa amarilla" y del corazón actuales combina el humor más suave con la crítica más atroz y cruel. Aunque parezca que viene de relleno en la caja del juego, no lo creas. Una buena lectura, nos vendrá de perlas para buscar algunas pistas e incluso la solución para algunos puzzles.







Intenta recobrar el honor perdido



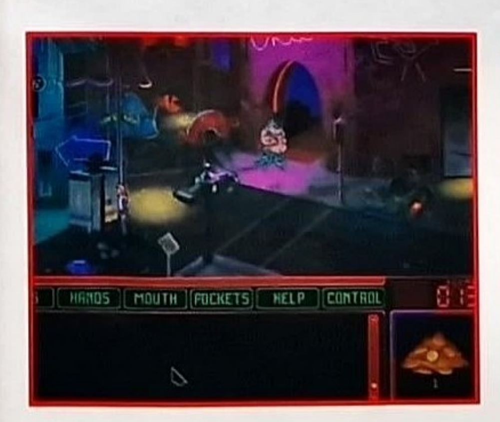
que le pegan a Roger, por lo que el juego puede convertirse en una carcajada continua.

Cuenta con detalles tan significativos, como incluir una presunta copia de *Street Fighter III* en una de las máquinas recreativas del salón de videojuegos. Además de jugar con ella, es necesaria para bajarle los humos a un tipo que se cree el mejor del mundo.

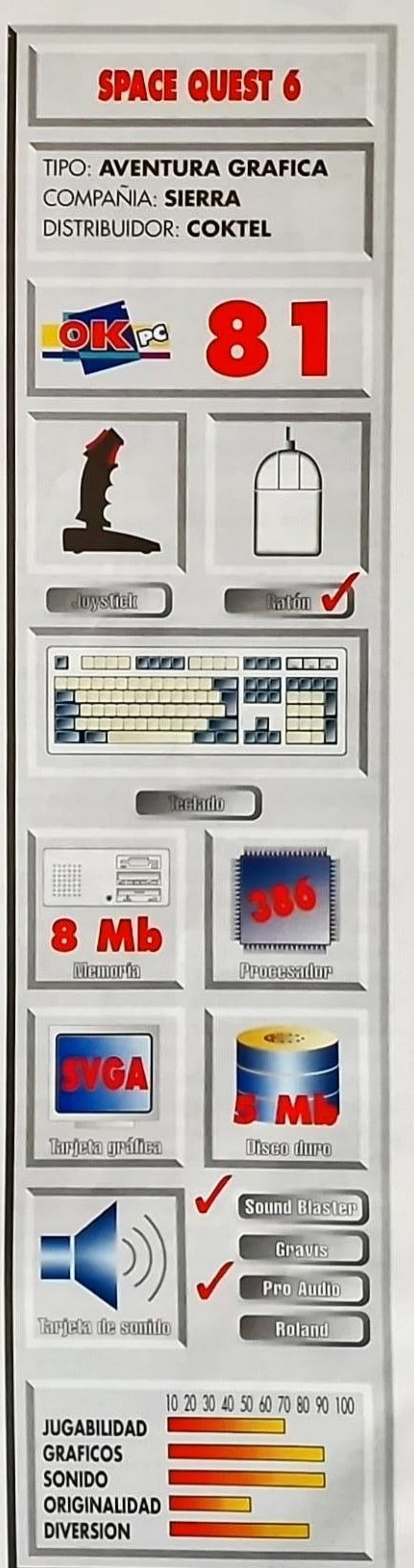
Lástima que en las primeras ocasiones, sea él quien nos pegue la paliza.

Ya sabes, si quieres sacar algo limpio, no dejes un solo objeto por mirar o recoger, dialoga con todos los personajes y usa mucho la imaginación. Es la única forma para que Roger vuelva a salvar de nuevo al Universo.

ANGEL FCO. JIMENEZ









Fade to Black

LA NEMESIS DE CONRAD

En el espacio existen muchas razas diferentes, algunas de ellas más hostiles, otras más pacíficas, pero todas están de acuerdo en que los Morph son los seres más indeseables de toda la galaxia y precisamente tú has ido a meterte con ellos, haciendo explotar uno de sus planetas.

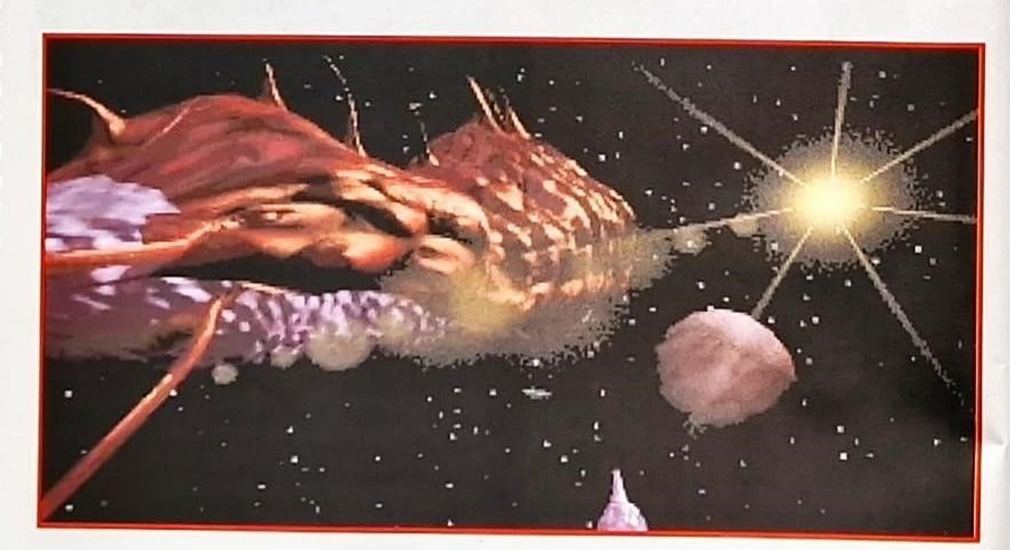
Tu nombre es Conrad y hace algunos días que has hecho explotar el corazón de uno de los planetas, que controlan los Morph, una de las razas más guerrera, hostil y vengativa de todo el Universo.

Gracias a una pequeña nave de escape, conseguiste eludir la onda expansiva. Ahora te has metido en una cámara criogénica para ponerte a hibernar, ya que el viaje hasta tu planeta natal, la Tierra, es muy largo. Mientras entras en sopor, vuelves a recordar todo lo que has pasado hasta encontrarte en este lugar, en medio de la nada. El primer paso fue la construcción de unas nuevas gafas medidoras de densidad corporal. Todo iba bien hasta que un día descubrió un grupo de personas, que, a pesar de aparentar ser humanos, tenían una densidad mucho mayor a la que estaban acostumbrados.

Conrad intentó olvidar lo que había visto, pero fue descubierto y hecho preso por ese grupo y, posteriormente, sometido a una operación de borrado de memoria, pero tras conocer a varias personas y realizar algún que otro cometido que le acercaba cada vez más a los malhechores, recuperó completamente la memoria, hasta que encontró un teletransportador que conectaba directamente con el planeta de los Morph, donde Conrad colocó una bomba de protones en pleno corazón, encontrándose en esta situación incierta.

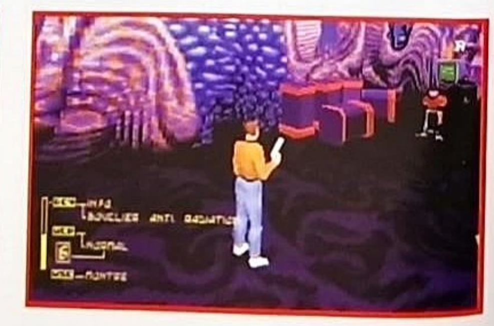
Atento en todo momento a la munición

Ese fue su último pensamiento lúcido, antes de caer en un profundo sueño. Pero de lo que no se dio cuenta fue de que, mientras tanto, en el exterior, una nave nodriza de la temida raza había conseguido











ESCENAS RENDERIZADAS

Entre fase y fase, e incluso cuando vayamos a realizar alguna acción transcendental para el transcurso de la aventura, seremos obsequiados con unas secuencias de gráficos renderizados que superan con mucho la calidad normal del resto de la acción, que ya es mucha.







también escapar de la explosión y en estos momentos estaba atrayendo hacia sí misma, mediante un rayo tractor, a la nave de Conrad. El sueño criogénico fue interrumpido y, aún entre sueños, nuestro protagonista vio como un grupo de Morph, armado hasta los dientes, le hacía preso por asesino en masa y era llevado a una prisión de otro de los planetas de los Morph como condenado a muerte. Pero, por supuesto, Conrad no se iba a dar por satisfecho con esa decisión, así que su plan de escape comenzó a entrar en acción.

La tercera dimensión está muy conseguida

¡VAYA SEGUNDA PARTE!

Nos sorprende que los programadores de Delphine hayan podido realizar una segunda parte tan superior en todos los aspectos a su antecesora. Casi, casi podríamos decir que *Fade to Black* podría pasar como un juego aparte, ya que si no es por la conocida raza alienígena y las vestimentas del protagonista, no nos atreveríamos a decir que *Fade to Black* es la continuación de *Flashback*, un genial juego de plataformas en la línea más clásica.

El producto que ahora nos ocupa, por tener, tiene todo lujo de características que lo pueden convertir en la aventura-arcade más apasionante del momento; desde unos gráficos que quitan el sentido en VGA y SVGA, hasta unos efectos de sonido con un genial estéreo que te introduce mucho más, si cabe, en la acción.

Las voces de los personajes, realizadas por profesionales de este campo y la música al más puro estilo de la película *Alien*, dice también mucho acerca de *Fade to Black*.

Pero en lo que más cuidado han tenido los programadores a la hora de hacer el programa es en su relación con el extranjero, pues el programa puede ser ejecutado con textos en inglés, francés, italiano y, en castellano, lo que nos dejó gratamente sorprendidos, pues así nos podemos enterar de los diálogos, de otra manera ininteligibles.

UN PASO ADELANTE EN LOS ARCADES

Eso es lo que simboliza *Fade to Black* en el mundillo del software lúdico, pues en poco tiempo hemos pasado del simple arcade de vista lateral en el que teníamos que ir incesantemente hacia la derecha, mientras acabábamos con los enemigos que se nos acercaban por ambos lados, hasta lo que es *Fade to Black*, que nos da paso a una tercera dimensión con cientos de cámaras y perspectivas diferentes, que aumenta el realismo hasta cotas insospe-











chadas y nos introduce en un nuevo mundo lleno de peligros y amenazas en el que nos creemos los verdaderos protagonistas, ya que lo que vemos con nuestros propios ojos es lo que ve el personaje que manejamos.

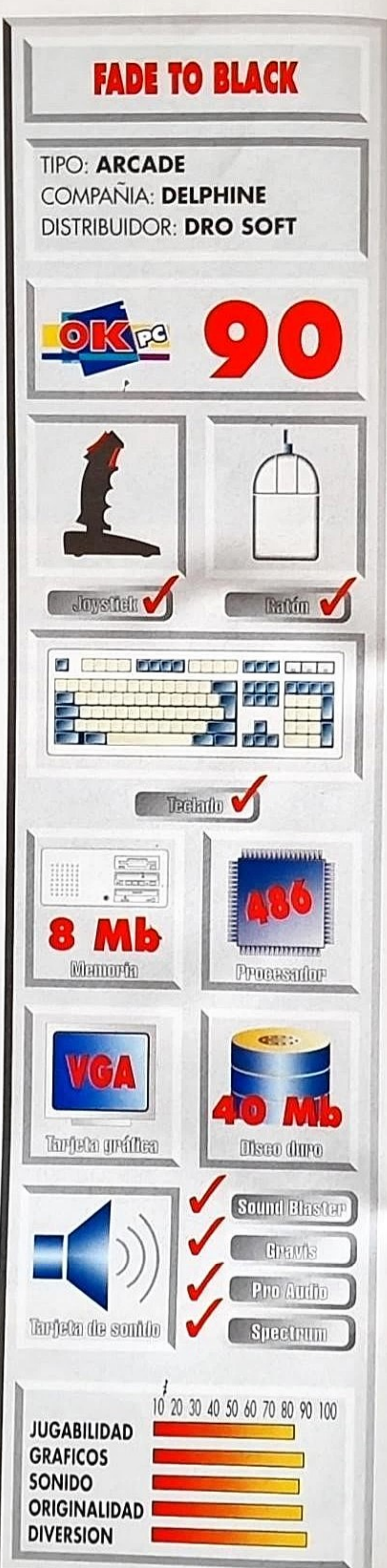
Fade to Black ya está disponible en todas las tiendas especializadas y grandes almacenes para hacer las delicias de todos aquellos que se lo pasaron de lo lindo con la primera parte, *Flashback*, y además de esas otras personas que sin conocer su predecesor, buscan un nuevo significado para la palabra arcade, en un ordenador personal.

CARLOS F. MATEOS

OTROS VEHICULOS

No siempre iremos a pie por la base, sino que, en determinados momentos, encontraremos vehículos con los que podremos desplazarnos más rápidamente.





La revista multimedia más completa



Este mes con ¡2 CD-ROM!

D.L.: M-29293-95
Fabricado por:
IBERMEMORY
Grupo Iberofon

CD WARE Multimedia

Enciclopedia de Radiocontrol

X/95

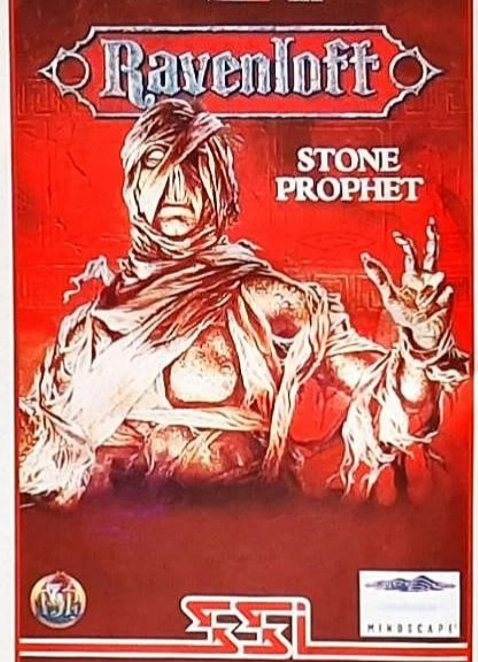
Enciclopedia de Radiocontrol, los mejores vídeos de SigGraph '95 y más de 1.000 aplicaciones para los sistemas operativos más populares, incluyendo Windows '95



MP MULTIPRESS

Ravenloft: Stone Prophet

MOMENTOS DE MALDICION



Lo último de SSI en rol se llama *Stone Prophet* y sigue las reglas de AD&D de la saga *Ravenloft*. El desierto egipcio se presenta ante nosotros como un lugar donde la magia y el misterio es algo común. De los abundantes monstruos nos encargaremos nosotros mismos.



Las maldiciones de los faraones es un tema familiar para todos desde que se descubriera la tumba de Tuntakamon en los años 20. Misteriosas muertes de los miembros de la expedición provocaron la imaginación de muchos, pues creían que la causa de esas muertes era alguna terrible maldición. Investigaciones más serias apuntan al efecto de alguna enfermedad, al inhalar un aire viciado durante siglos.

El tema de *Stone Prophet* tiene una cierta relación con lo anterior, pues va de faraones, epidemias terribles y secretos celosamente guardados por los dioses egipcios. Pero vayamos por partes.

LA HISTORIA

¿Os acordáis del anterior juego de la serie *Ravenloft*? En él, un valiente grupo de héroes luchaba contra el terrible vampiro Strahd en las tierras de Barovia. Tras muchas penalidades, consiguieron la victoria y ahora descansan plácidamente en los salones de algún castillo narrando sus proezas a todo aquel que pague un buen precio por oír fantásticas historias.

El tiempo pasa y nuestros amigos necesitan nuevas aventuras. Un día reciben noticias de que algo grave está pasando en un lugar lejano y rápidamente acuden al punto de encuentro: una vieja casà solitaria con una gran torre en uno de sus extremos, rodeada por una extraña aurora boreal. Al llegar allí, un extraño guerrero les recibió amablemente, para explicarles la causa del mensaje.



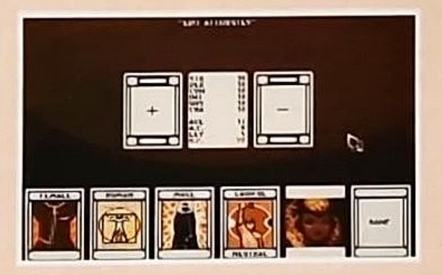
Al parecer, una gravísima epidemia estaba arrasando el desierto de Har'Akir. Este lugar, en tiempo de los faraones, era un fértil valle donde la gente era feliz y la cultura avanzaba a pasos gigantescos. Todo iba bien hasta que apareció un sacerdote de Ra llamado Anhktepot. Este déspota, en vez de cumplir sus ritos religiosos, ambicionaba el poder del Faraón, y para conseguirlo no dudaba en asesinar, arrasar tierras o realizar cualquier fechoría, trayendo la





LA CREACION DE PERSONAJES

Una de las características que diferencian a los juegos de rol de algunas aventuras gráficas es la creación de nuestro propio grupo de personajes. En *Stone Prophet*, aparece la gitana de la anterior parte de *Ravenloft*. Esta vez, y con unos añitos más a su espalda, usará sus cartas para que elijamos dos de los personajes que formarán parte del grupo. Estos serán los más importantes y no pueden ser despedidos. Sólo podemos hacerlo con los NPC. Aconsejamos fuertemente que escojas un clérigo y un mago. De esta forma, tendrás acceso a la creación de agua y comida, y podrás despreocuparte de conseguir cantimploras en el seco desierto. Además de disponer de gran cantidad de hechizos iniciales y poder sanar tus heridas en el combate.







desgracia a esas tierras. La ira del buen dios Ra fue terrible y condenó a Anhtepot a no conocer nunca la vida eterna. Su alma estaría encerrada para siempre en su propia momia.

Tras morir el sacerdote, había dejado muchos adeptos que confiaban en que tal vez algún día su alma despertaría de nuevo para reinar en todo el mundo, pues su conocimiento de la magia negra y de los demonios era gigantesco.

Han pasado los años y la amenaza de Anhtepot ha vuelto. La aldea de Muhar ha visto cómo, uno a uno, sus miembros han muerto por culpa de la epidemia. Extrañas criaturas han aparecido de repente en los desiertos y los viejos templos. La gente tiene miedo y desconfía de los extranjeros. Todo apunta a que la momia puede despertar en cualquier momento.

Nuestro grupo es teletransportado mágicamente hasta el lugar de los hechos, no pueden volver hasta destruir la momia y salvar una vez más al mundo.

ENTORNO DE ROL

Lo que nos gusta a los aficionados al rol es una buena historia con imaginación y *Stone Prophet* la tiene. Su adaptación al ordenador es de lo mejorcito que hemos visto en cuestión de guión y ambiente del juego. Enfrentarnos a una momia egipcia con los poderes del rol medieval es algo siempre fascinante.

El equipo de programadores compuesto por los señores de Dreamforge, con la supervisión de SSI, se ha tomado muy en serio lo de "segundas partes en ordenadores tienen que superar a las primeras". No sólo se han mejorado los gráficos; el sonido y las melodías son fantásticos, y, en general, el ambiente está muy bien conseguido.

Causa una buena impresión la primera vez que se juega con *Stone Prophet*. Su creación de personajes es muy buena, pero nos gustaría poder elegir cuatro, y no dos como pasa ahora. Nuestro equipo, efectivamente es de cuatro, pero dos tienen que ser necesariamente personajes no creados por el jugador (NPC). Debemos encontrarlos a lo largo de la aventura, y la mayoría son buenos guerreros, por lo que es muy conveniente crear a un mago y un clérigo de clase única para tener un acceso rápido a los hechizos.



PIEDRAS TELETRANSPORTADORAS

El desierto es amplio y se perdería mucho tiempo en ir de un templo a otro. Por suerte, los programadores han incluido la opción del teletransporte a través de unas piedras. Se pueden encontrar en los propios templos, en zonas bastante protegidas por monstruos, pero su utilidad es bastante obvia.



MUSICA PARA TUS OIDOS

La banda sonora de *Stone Prophet* es magnífica. Resulta de una fusión entre la música árabe y la "new age" contemporánea, a los que se ha añadido algunos ritmos del sonido "trance" en dosis bien proporcionadas. El tema que aparece cuando avanzamos en el desierto es un buen ejemplo de ello.



Existen otros NPC que deben ir con nuestro grupo forzosamente para realizar una tarea dada y así subir nuestra experiencia. Como estamos limitados a cuatro personajes en nuestro grupo, y desde el primer momento es muy conveniente reclutar a guerreros, el juego permite que al despedir de nuestro grupo a un NPC, siempre podamos reclutarlo de nuevo en el lugar donde le encontramos. Como pequeña pista, os diremos que los "mejores para despedir" son el troll de los desiertos y el wemic. Al no tener poderes mágicos y ser su nivel de fuerza siempre constante, podemos prescindir de ellos durante un tiempo, mientras que nuestros personajes con magia, al estar presentes en el grupo, subirán su experiencia y también la posibilidad de aprender nuevos hechizos, sobre todo los clérigos.

LA MAGIA



Muy usada en *Stone Prophet*. El juego encantará a todos aquellos que prefieran un buen mago en su grupo, aunque la fuerza también es necesaria para matar a muchos enemigos. Pero algunos como los trolls del desierto deben ser vencidos con armas mágicas o hechizos de fuero para evitar su regeneración. El número de hechizos ha aumentado y, a diferencia de otros juegos, puedes estar seguro de que cada uno puede ser usado en un momento determinado.



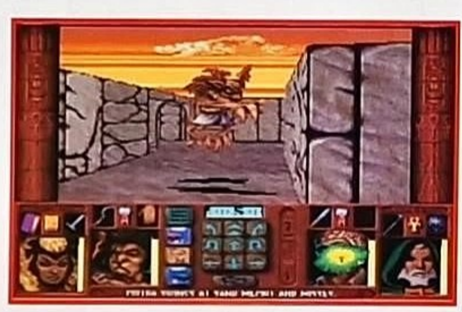


CUESTIONES TECNICAS

Reiterar que el entorno gráfico está perfectamente ambientado. Y para ello necesitaremos sólo un buen 486 con una tarjeta VGA. En los tiempos que corren, *Stone Prophet* corre prácticamente en cualquier sistema con las anteriores características. Naturalmente que a una mayor velocidad del procesador, los graficos y el scroll serán más fluidos.

Viaja al Egipto faraónico





Visitaremos los típicos "dungeons" de los juegos de rol. En este caso, serán templos egipcios ricamente ornamentados. Y atención, porque algunas pinturas nos pueden dar algunas pistas para seguir avanzando, pero no nos quedemos ensimismados viendo el paisaje porque vamos a pasar a los enemigos.

Sin duda, los monstruos de *Stone Prophet* son de lo más duro que uno puede echarse a la cara. Afortunadamente, en algunos templos, nos tocarán algunos más facilitos para subir la preciada experiencia, pero en otros sitios, deberemos esperar a tener un nivel cercano al 10 para atrevernos a explorarlos. Un ejemplo son los golems de piedra: con un solo golpe son capaces de destruir a un grupo entero.

Las tácticas para derrotar a los monstruos las irás aprendiendo según luches contra ellos. No utilices sólo la fuerza. *Stone Prophet* es imposible de acabar si no utilizas la magia adecuadamente y a todas horas. Un elemental de fuego se convierte en nada si utilizas los conos de hielo de tu mago. Y existen muchos elementales en las partes finales del juego. Procura tener un mago de clase única y elevada experiencia.

Otra complicación que realmente es lo que da adicción a la aventura es el

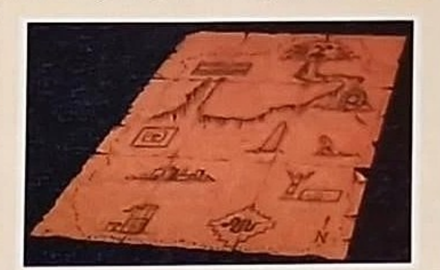
SOBRE EL ANTIGUO EGIPTO

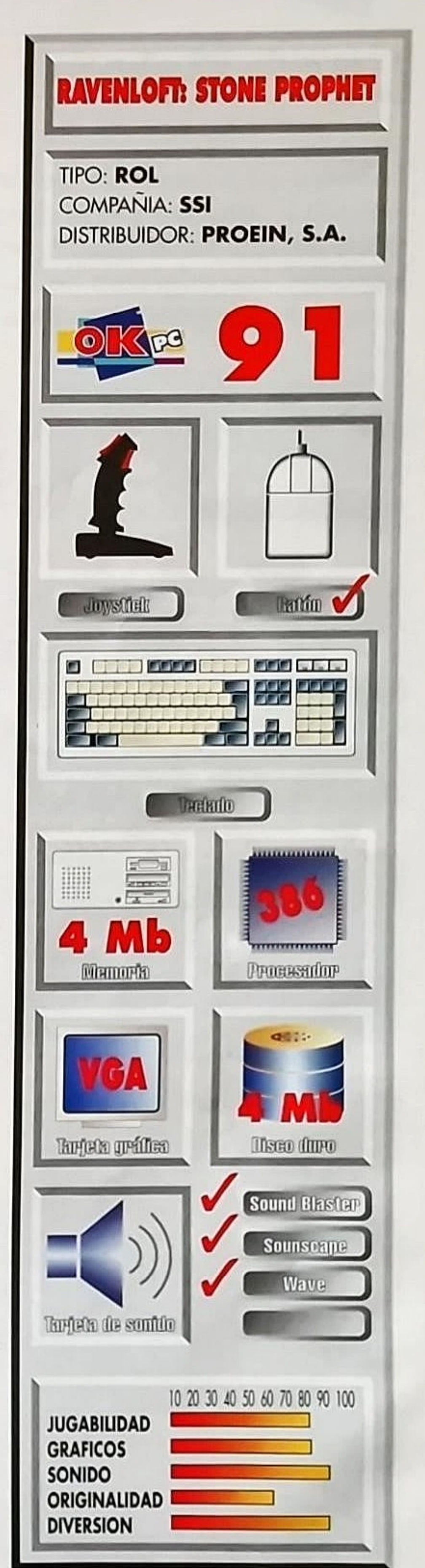


Los diseñadores del juego han tenido que pasar un buen número de horas estudiando libros de egiptología para conseguir esos gráficos tan espectaculares que aparecen por todas las partes del Stone Prophet. Murales con motivos faraónicos, jeroglíficos y sobre todo la mitología egipcia aparecen reflejados en todo su esplendor. No olvides que Ra es el dios del sol y el benefactor de Egipto, así que busca todo lo relacionado con él, pues te ayudará bastante. Set, el dios de la muerte, te hará pasar momentos difíciles en el templo que hace honor a su nombre.

PRIMERAS PISTAS

Stone Prophet no sigue una estructura lineal, pues el desierto es muy grande, y puedes elegir la zona que quieras para explorar primero. Pero en algunas, los enemigos son muy fuertes para un grupo novato, como los templos custodiados por trolls y golems de piedra. Un consejo es que primero vayas al pozo y lleves a la chica herida a su aldea. Subirás experiencia, y una vez allí, recluta al ladrón. Más tarde, explora el templo de la cosecha, donde ya podrás tener una idea clara de tu misión. Por cierto, la jarra que te pide el sacerdote del templo, la puedes encontrar en el Templo de Set.





uso de los objetos. Hay muchísimos, a excepción de espadas y otras armas afiladas (ya hemos dicho que *Stone Prophet* es un juego donde predomina más la magia que la espada), pero nuestros guerreros siempre estarán bien provistos. Hechizos hay muchos, y pergaminos cientos. Así como las consabidas cantimploras. Estamos en un desierto y el consumo de agua es vital para seguir viviendo, como muy bien nos lo recuerda la barra azul que existe al lado de nuestro personaje. Los objetos especiales, aquellos que debemos guardar con especial ahínco, son los que nos harán viajar más por el desierto, pues algunos lo necesitaremos en un templo, y otros en la aldea o en la cueva de la Esfinge, pero gracias a las piedras teletransportadoras será más fácil viajar por el desierto de arena.

PUNTO FINAL

Stone Prophet es un acertadísimo juego de rol y se podía encuadrar en un nivel medio de dificultad. Sus puzzles y enemigos son muy variados y para todos los gustos. Saldrá traducido al castellano, cosa que agradecemos bastante para no perdernos aún más en un lugar donde no existe más que arena. De todas formas, contamos con un mapeado automático muy completo, donde se nos indica todo tipo de acontecimientos: enemigos, objetos, puertas, e incluso, como pasaba en *Menzoberrazan*, se nos permite anotar nuestras propias observaciones.

No hemos encontrado grandes fallos en el juego. Tal vez la originalidad no sea su fuerte, pues *Stone Prophet* es la reunión de lo mejorcito de los otros juegos que ha publicado SSI. Una delicia para los amantes del rol.

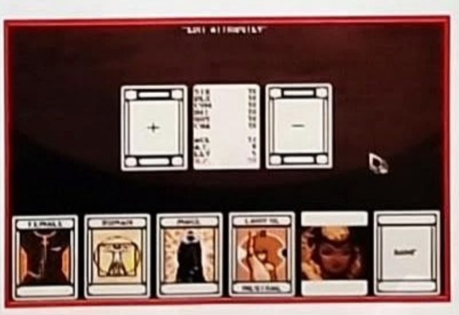
ANGEL FCO. JIMENEZ

DIALOGOS EN LA ARENA

A lo largo del juego te encontrarás con numerosos personajes, con los que forzosamente tendrás que hablar para seguir la trama de la historia. Aunque veas las pantallas en inglés, el juego saldrá traducido totalmente al castellano.









Lost Eden

En todas las historias de las civilizaciones existe un pasado alternativo que se diferencia en su mayor parte del que en realidad ha existido para todos nosotros. Este es el caso de *Lost Eden*, que nos presenta cómo hubiera podido ser nuestro otro pasado.

EL SECRETO DE LAS CIUDADELAS

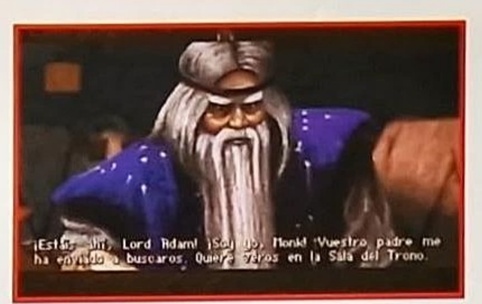
Durante el reinado del tatarabuelo de nuestro protagonista, hombres y dinosaurios viven en concordancia. Hace mucho tiempo, todas las tribus de seres humanos y casi la totalidad de las razas de los reptiles gigantes trabajaban unidos en pos de un mismo objetivo: la construcción de las ciudadelas. Una labor de arquitectura impresionante que servía para parar el avance de los malvados Tiranosaurios Rex. En aquella época, el poder de las razas unidas era incontenible y los malvados reptiles tuvieron que retirarse a sus tierras o caer en la más cruenta de las derrotas. Pero fue durante el reinado de su abuelo, un opresor que fue conocido como "el Carcelero", cuando toda esa unión desapareció, pues dicho villano odiaba a todas las razas de dinosaurios y a la mayor parte de tribus humanas. El caos reinó y todos aquellos que sabían el secreto de la construcción de las ciudadelas fueron encerrados de por vida, perdiéndose tan valiosa información y las ciudadelas que hasta ahora habían sido construidas en los valles adyacentes al central, donde él residía, fueron echadas abajo dejando a merced de las huestes enemigas a todos los seres vivos que hasta ahora habían apoyado la causa. Solamente la ciudadela de Mo, pervivió a la destrucción, con lo que se convirtió en el único lugar seguro.

"El Carcelero", como actual rey, nunca pudo imaginar la catástrofe que sobre su mundo había traído. Los Tiranosaurios Rex, al ver de nuevo una oportunidad de derramar la sangre de sus enemigos, se lanzaron al ataque provocando la masacre y, en algunos casos, la extinción de cientos y cientos de desprotegidos animales y hombres. Pero tras la muerte del rey tirano, su hijo, que pensaba de manera totalmente diferente a la de su padre, comenzó una serie de confrontaciones con las hordas de Tiranosaurio Rex, la mayoría de las veces con éxito, pero la falta de ciudadelas para protegerles hacía que cada vez el número de valientes fuera menguando hasta hacerse imposible cualquier









confrontación. Y así llegamos al día en el que el hijo del rey actual, al cual tú encarnas, ha llegado a su mayoría de edad y, al igual que su padre, tiene unas enormes ansias de libertad y de conocimiento.

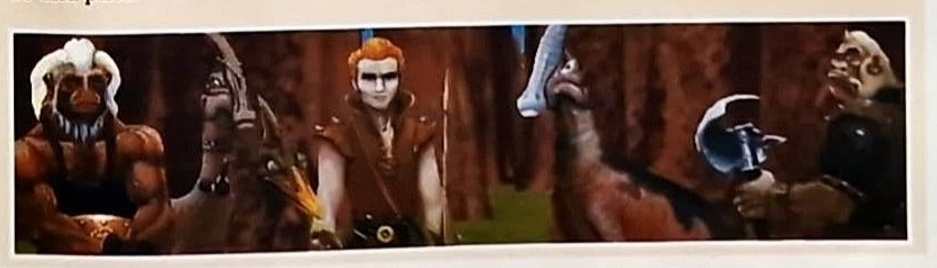
EN BUSCA DEL CONOCIMIENTO

Tu nombre es Adam de Mo y acabas de cumplir dieciocho años. Hasta ahora has estado desconociendo totalmente la sangrienta situación que se vive puertas afuera de palacio, por expreso deseo de tu padre, pero ya eres adulto y pudiendo tomar tus propias decisiones, has decidido informarte. Gracias a algunos de tus amigos dinosaurios, has empezado a comprender cuál es tu cometido en esta vida: recuperar el conocimiento de tu tatarabuelo en la construcción de ciudadelas, reunir de nuevo a los reptiles amistosos con las tribus humanas para formar un ejército imparable y derrotar por siempre jamás a las huestes de Tiranosaurios, con Moorkus Rex a sus órdenes.

Tras este interesantísimo argumento se esconde una de las aventuras para ordenador más atractiva, visual y sonoramente hablando, del momento. Todos y cada uno de los escenarios de que está

EL GRUPO DE VALIENTES

A lo largo de la aventura irás reclutando a los más valientes guerreros de los cuatro continentes. Cada uno se unirá por una causa propia que no puede realizar por sí solo, por lo que necesita ayuda para llevarla a buen término. Cada uno tiene unos conocimientos propios, por lo que no sólo es importante, sino necesario, hablar con ellos, pues te darán más de una pista.



ZONAS DE TRANSICION

Cada vez que cambiemos de pantalla, atravesaremos una zona llamada "de transición", en la que veremos cómo nos movemos por una zona tridimensional, con gráficos renderizados y con todo lujo de detalles.

















compuesto *Lost Eden*, que son muchos, han sido dibujados con un gusto exquisito, hasta el punto de que cada uno parece una pequeña obra maestra a nuestro alcance, pero no todo en *Lost Eden* es fantasía. Los diseñadores del juego se han informado previamente acerca de las razas de dinosaurios que existieron cuando nuestra Tierra estaba aún formada por la Pangea, el único y gran continente, para posteriormente dibujarlos y darles vida.

LOS DINOSAURIOS

A la hora de crear las razas de los gigantescos reptiles, los programadores se han preocupado en informarse en libros que tratan el tema de los extinguidos animales para conseguir así el mayor realismo y es que, al fin y al cabo, *Lost Eden* trata sobre un pasado paralelo de la Tierra.



Más de doce especies diferentes de dinosaurios, cada una con sus costumbres, personalidad y mitos han sido creadas para poblar este mundo prehistórico que nos traslada a un pasado paralelo.

GRAFICOS Y SONIDO ENVOLVENTES

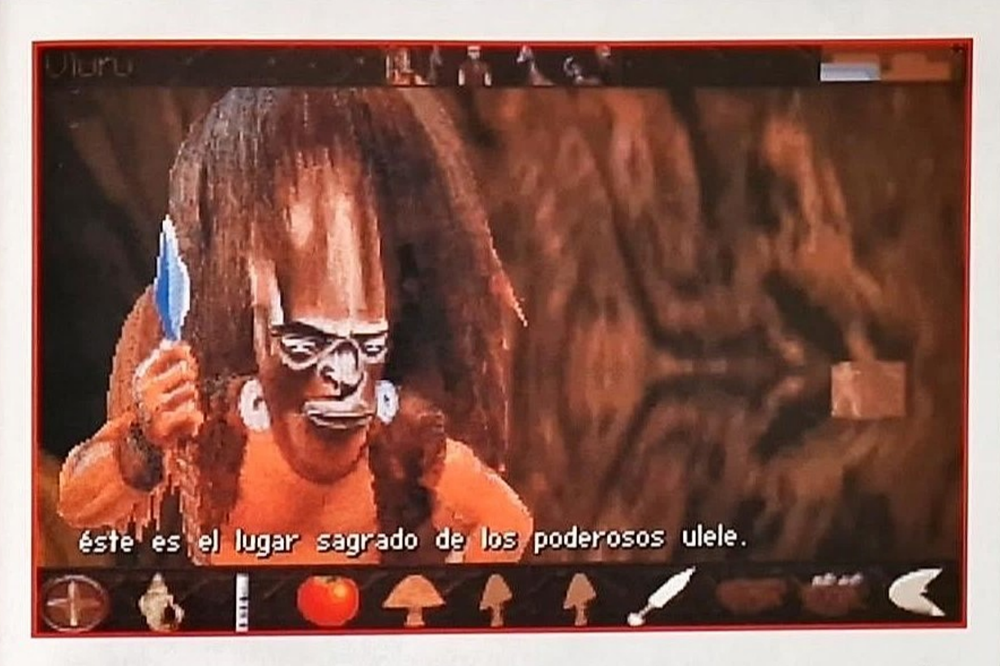
Todos aquellos que hayan disfrutado ya con otra aventura que salió hace algún tiempo, con gran aceptación por parte del público y cuyo nombre era *Dragon Lore*, habrán encontrado un cierto parecido en el tipo de gráficos y en la manera de avanzar entre pantallas, es decir, con un suave scroll que nos hacía atravesar una zona tridimensional, con gráficos renderizados y con todo tipo de detalles. Y es que *Lost Eden* ha sido programado prácticamente con los mismos esquemas que el susodicho juego.

TECNICAMENTE PERFECTO

Resulta asombroso que un juego de las características gráficas y sonoras como es *Lost Eden* pida unos requisitos tan normales como un 486sx a 25 Mhz con







4 Mb RAM y es que, mientras veíamos como pasábamos de una pantalla a otra, no llegábamos a explicarnos cómo con tan poca memoria se podía realizar tal despliegue de colores y música, y fue también entonces cuando llegamos a la conclusión de que juegos que puedan tener la misma calidad técnica que *Lost Eden*, pero que, sin embargo, necesitan el doble de memoria, no la aprovechan en su totalidad.

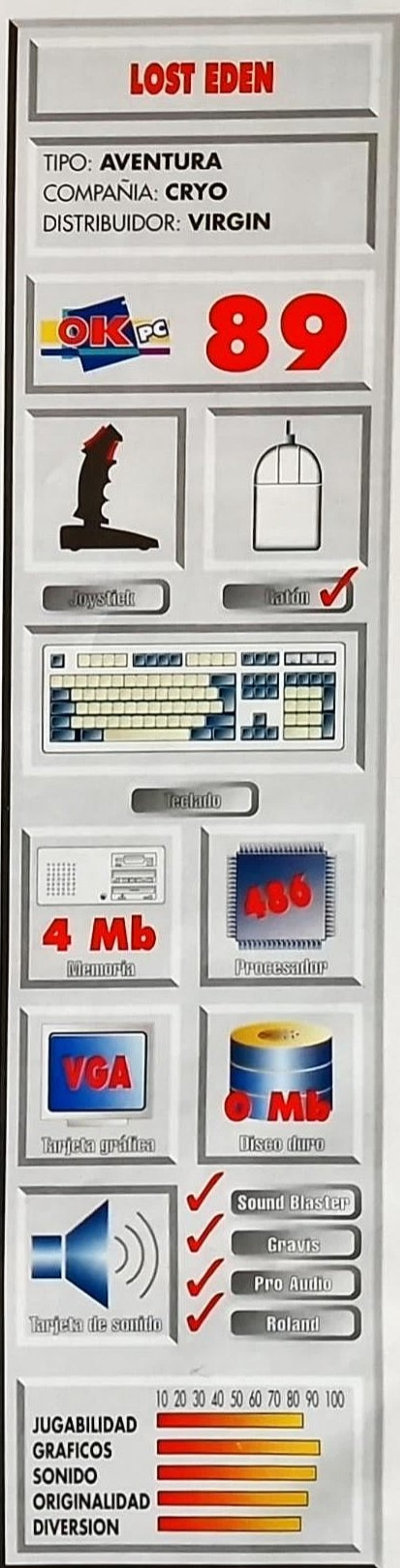
Otra cosa que nos sorprendió, gratamente por supuesto, es que la aventura ha sido realizada en multilenguaje para que no tenga ningún problema de distribución en ningún país, lo que facilita mucho la inmersión en la historia gracias al texto en castellano, perfectamente traducido y sin ninguna errata ni fallo ortográfico.

En la cuestión musical tampoco se han escatimado esfuerzos, pues se han compuesto catorce melodías originales (si bien hay momentos en los que recuerdan el estilo que suele llevar Enigma) y posteriormente han sido grabadas al CD-ROM en formato CD-Audio, con lo que puedes escucharla sin ningún problema en cualquier lector normal de Compact Disc.

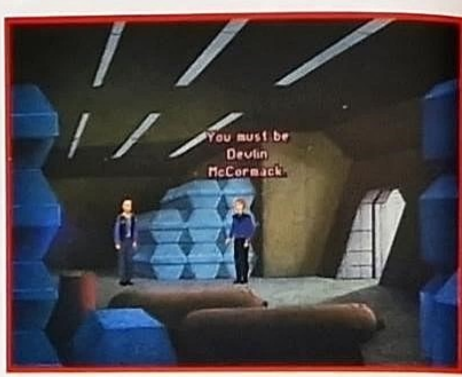
Lost Eden es y será durante muchas semanas la aventura número uno en nuestra juegoteca, aunque durante ese tiempo no creo que pase a formar parte de ella, ya que estará permanentemente ejecutado en nuestro ordenador, con nuestros cinco sentidos atentos a él. ≠

CARLOS F. MATEOS

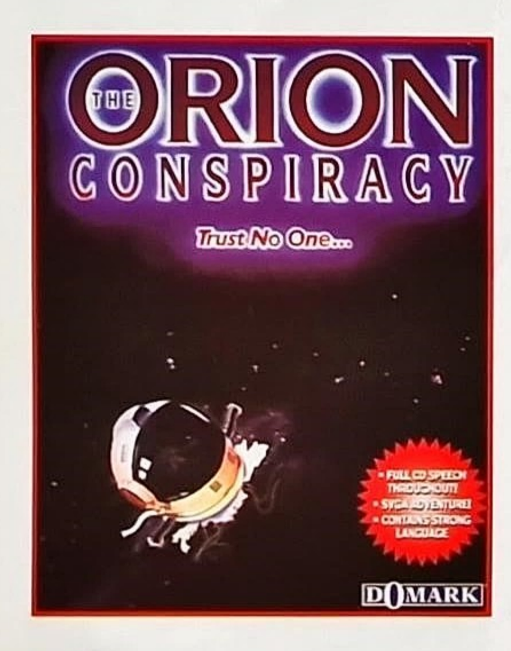




The Orion Conspiracy



NADA ES LO QUE PARECE



Durante un rutinario viaje de inspección, uno de los más jóvenes técnicos de la Corporación Kobayashi ha muerto de una forma misteriosa. Las causas son desconocidas, pero el cuerpo del desdichado se desplomó hacia el centro de un agujero negro. Es imposible rescatarlo, su padre hace demasiadas preguntas, y en general, nadie quiere saber nada ... hasta ahora.

Domark ha creado una aventura gráfica para adultos. Ese es el primer anuncio de este juego, que prácticamente parece un "thriller" espacial. No encontraremos escenas eróticas y el lenguaje usado es bastante fuerte y digno de los más salvajes mineros de las colonias espaciales.

Gráficos en SVGA para una aventura cósmica

Es un juego recomendado para los más mayores, pues su desarrollo puede ser tan parecido a cualquier novela de intriga o a los asesinatos de *Instinto Básico*. El personaje que encarnamos no parece ser muy del interés para los más jóvenes, pues el protagonista, Devlin McCormack, es un cincuentón con el típico aire de perdedor que aparece en algunas películas americanas. No tiene nada, ni familia, ni dinero, orgullo o autoestima. Todo lo ha perdido.

DETECTIVE PRIVADO

En Cerberus, la estación espacial donde trabajaba su hijo, Devlin ha asistido a su funeral. Ha sido un largo viaje a través del espacio y eso le trae pesadillas. Por iniciativa de los responsables de la estación, Devlin debe marcharse esa misma tarde a casa. No quieren extraños.

EL ESPACIO SANGRIENTO



Tras la influencia de películas como *Blade Runner* o *Alien*, una de las ideas más generalizadas en la ciencia-ficción es la de la Megacorporación. Son gigantescas empresas a escala galáctica y prácticamente han sustituido al poder político. Si en *Alien*, es la propia empresa la que desea esa criatura de pesadilla, caiga quien caiga,; en *The Orion Conspiracy*, la guerra entre compañías comerciales ha provocado la desolación en muchas colonias espaciales y la desgracia al protagonista de nuestra aventura.

Todo da un brusco giro cuando, bajo la puerta de su habitación, encuentra una nota que le hace cambiar radicalmente de opinión: su hijo ha sido asesinado. Durante unos instantes, Devlin duda para al fin comprender que tal vez sea una ocasión magnífica para enmendar su vida y poder vengar la muerte de su hijo. No se imagina que tras ello, se esconde una conspiración de dimensiones planetarias. De todas formas, él se pondrá a investigar y nosotros tenemos una magnífica oportunidad de convertirnos en detectives del espacio.

Descubre al culpable del asesinato

TIEMPO FUTURO, CANONES CLASICOS

Simplificando el esquema, tenemos una aventura futurista, que sigue las reglas de los demás juegos de su estilo y con un desarrollo de juego idéntico a las películas policíacas. A cualquiera que le guste el misterio o las intrigas donde se mezcla el crimen con la pasión, *The Orion Conspiracy* les parecerá un producto de lo más idóneo para sus gustos. También es muy recomendado para los amantes de la ciencia ficción, pues presenta una trama donde se mezcla la más alta tecnología con los mayores misterios del cosmos. Un ejemplo es el agujero negro alrededor del cual orbita la estación espacial; se llama la Puerta del Demonio, y realmente presagia la entrada a otros mundos de terror. Tal vez el misterio venga de allí.

Desde el puro punto de vista del análisis, el juego nos propone encarnar a un personaje que se mueve en un mundo de SVGA.

Necesitaremos drivers VESA para su correcto funcionamiento, pues se ha diseñado para ordenadores bastante potentes. Es lógico, pues la resolución alcanzada es muy elevada y, en general, los gráficos son muy buenos.

Aunque los personajes están realizados con las mismas técnicas de alta resolución, es uno de los puntos más pobres del juego.

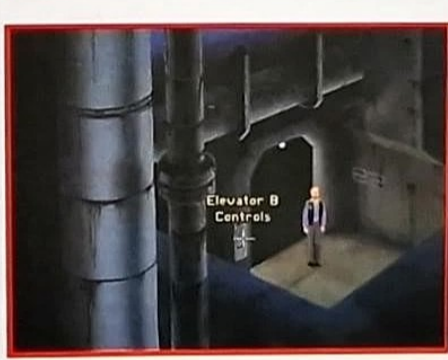
LA HISTORIA DE DEVLIN

Acompañando al juego, nos encontramos con un cómic bastante interesante que nos explica la vida del protagonista. Devlin McCormack era un prometedor capitán de una de las mayores compañías comerciales. Pero surgió la guerra entre ellas y la nave de Devlin, completamente desarmada, fue atacada por una compañía rival. La cobardía de Devlin le impidió salvar la vida de su tripulación, pero sí la suya propia. Incapacitado para trabajar el resto de su vida, su moral se derrumbó y cayó en el vicio del alcohol. Como resultado, su familia quedó destrozada, ya que su único hijo, Danny, se fue de casa en cuanto tuvo oportunidad y su mujer optó por el suicidio para evitar males mayores. Ahora su hijo ha muerto y nadie sabe lo que le espera en aquella maldita estación espacial.

















Su movimiento resulta extraño; no es que esté mal hecho, sino que no da la sensación de movimiento real y nos parece que están mal proporcionados con los fondos de la estación. Factores que bajan la nota, pero no te preocupes, la jugabilidad no se ve afectada para nada.

DEVLIN Y LOS DEMAS

Precisamente, se ha cuidado mucho el control del personaje y su relación con el entorno. En cualquier pantalla, el puntero del ratón, nos indicará los lugares donde podemos interaccionar. Una vez escogido el deseado, un submenú aparecerá con las opciones disponibles. Es decir, con qué persona podemos hablar, observar y alguna opción más que me guardo en la manga.

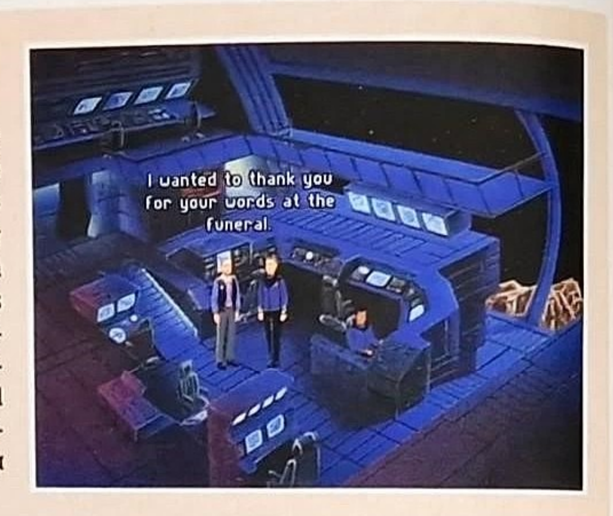
Habla con los tripulantes para conseguir pistas

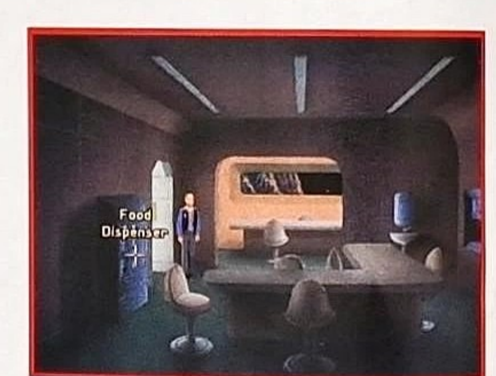
Con los objetos es posible hacer cualquier cosa: abrir, cerrar, recoger, etc.

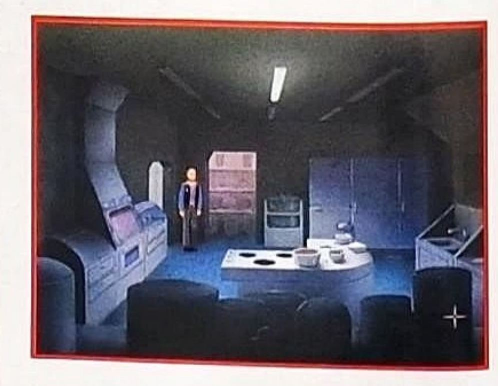
Otros factores técnicos son los relacionados con el sonido. Ultimamente, los juegos gozan de unas bandas sonoras impresionantes y éste no es una excepción. Melodías profundas y majestuosas, que recuerdan al agujero negro que devora todo a su alrededor. Así es su música. También son destacables los efectos de sonido, pues resultan bastante convicentes como para hacernos sentir partícipes en la historia.

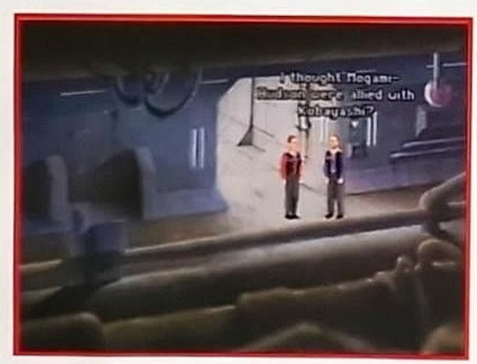
CERBERUS

La base donde trabajaba Danny es una gigantesca estación de desarrollo científico. Con una orbita geoestacionaria alrededor del horizonte de sucesos de un agujero, Cerberus es una de las piezas más valiosas de la Corporación Kobayashi y, aunque prime el interés científico, tal vez el secreto de aquel lugar sea demasiado tenebroso como para nombrarlo aquí y ahora.

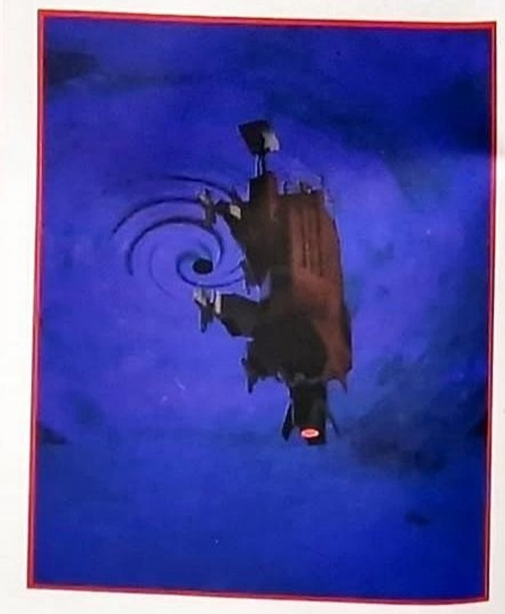




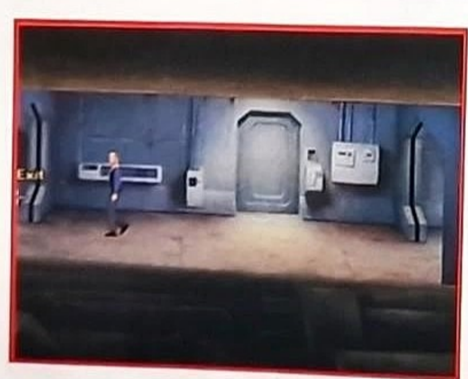












MODO DE MANEJO

El interface del juego es uno de los más cómodos que hemos visto. Todo es cuestión de apuntar al objeto o personaje que nos interesa y en la parte inferior de la pantalla aparecerá un submenú con las opciones disponibles para cada situación. Un sistema cómodo y que nos ayudará a saber lo que queremos exactamente.







Intriga en la estación espacial

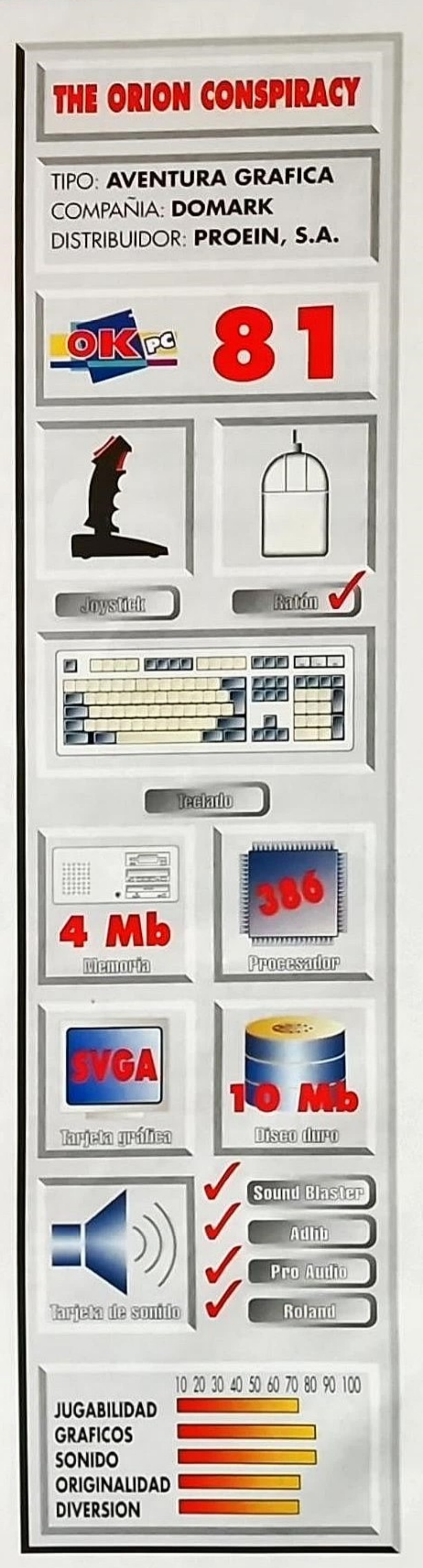
Uno de los aspectos más conseguidos es el propio guión, excelente para hacer una versión cinematográfica del juego, así como la psicología de cada uno de los miembros de la tripulación. Si nuestro protagonista intenta borrar los errores de su pasado, siendo amable y pensando todo lo que hace, los demás miembros de la tripulación son extraños, nunca dicen lo que piensan y su forma de actuar será peligrosa en algunas ocasiones. Pero en un primer momento, será como si estuviéramos en una burbuja de cristal, pues desconocemos todo sobre Cerberus y sus habitantes.

Como en las mejores novelas de intriga, será al descubrir nuevas pistas sobre el asesinato de Danny cuando aparezcan los verdaderos motivos de la Conspiración de Orión.

ANGEL FCO. JIMENEZ





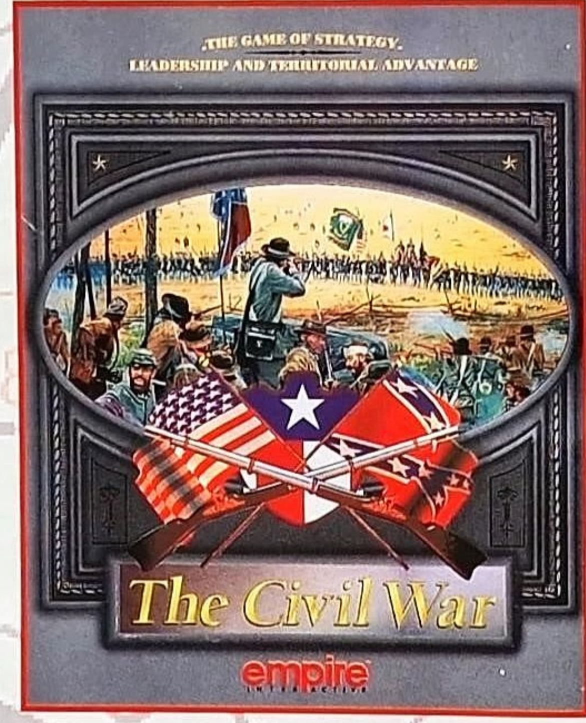


The Civil War

UNA EPOCA OSCURA

Nordista o Sudista. Tú eliges. *The Civil War* es uno de los "wargames" más completos que se ha hecho sobre la Guerra de Secesión americana. Con una presentación gráfica impecable y una enciclopedia interactiva que recoge todo tipo de datos, se muestra como uno de los mejores productos de estrategia.





The Civil War pretende ser más que un juego de estrategia. Su soporte CD-ROM permite disfrutar de una amplia base de datos sobre la Guerra de Secesión que hasta ahora nunca ha aparecido en un ordenador. Incluye numerosas fotos digitalizadas, artículos de prensa y una curiosa recopilación de las canciones que por entonces eran las más tarareadas por los soldados de ambos bandos. Con todos estos detalles, el juego intenta que nos acerquemos al ambiente de aquellos años. No sabremos si lo conseguirá a la larga, pero es un detalle educativo que hay que agradacer.

LA ENCICLOPEDIA

Tras una instalación bastante rápida en nuestro disco duro, la presentación se ha realizado con dibujos clásicos en tonos pastel. Poseen una gran belleza y recuerdan las cabeceras de algunos documentales históricos típicos de las cadenas de televisión americanas.

Accedemos entonces al menú principal, donde aparte de las clásicas opciones de regreso al sistema operativo y gestión de partidas grabadas, aparece el accesso a la Enciclopedia de la Guerra Civil. Esta, a su vez, tiene un submenú con los distintos capitulos que comprende:

. Biografías: Puedes acceder a cualquiera de las grandes personalidades de los dos bandos, en una breve reseña de su vida.







. Armas: Te habla de las armas usadas en la guerra. Desde la artillería y sus potentes cañones, hasta la marina con todos los tipos de barcos usados tanto en el mar y en los caudolosos ríos como el Mississippi.

. Tácticas: Una muestra de las diversas tácticas usadas por los más afamados generales. Es conveniente que las revises, pues te ayudarán bastante a la hora de jugar.

. Album de fotografías: A partir de diversas fuentes y archivos históricos, se ha incluido una serie de fotos con detalles de la guerra.

. Batallas: Comentario de las trece batallas o campañas más importantes.

. Historia: Información detallada de los cuatro años que duró la Guerra, desde 1861 hasta 1865.

. Artículos periodísticos: A partir de un periódico ficticio, se narran lo hechos en forma de columnas de sucesos y de opinión.

. Canciones: La parte más divertida del juego. Una completa colección de populares canciones con letra incluida, para los aficionados a la música.

En la pantalla de presentación, contamos con más opciones. La más interesante es la que permite que juguemos vía módem o red contra otro jugador, y cada uno escogerá un bando. Este es, sin duda, el modo de juego más divertido y se necesita que los dos contricantes tengan unos conocimientos medios de estrategia, para que la balanza no se desequilibre.



Luego aparece la opción de cambiar de bando, y por último las opciones "campaña" y "batalla histórica", que son el juego en sí.

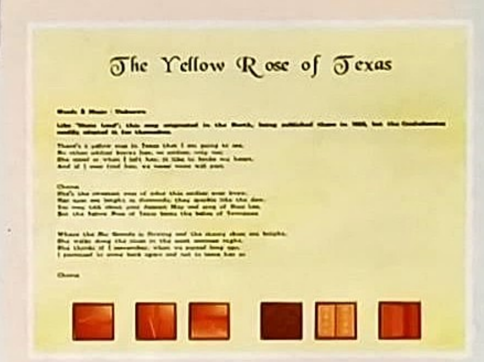
CAMPAÑA

Tomas el papel del presidente de una de las partes y tienes sobre ti toda una gran responsabilidad. Es la parte del juego más complicada y con mayor dinamismo, pues en cada turno debes mover tus tropas y prepararlas para el combate. Pero la gran novedad consiste en que debes manejar asimismo las ciudades para que produzcan material de guerra y suministros. Además de alistar hombres y prepararlos para la guerra, es necesario construir hospitales y campos de concentración para los prisioneros. Todo esto llevará días y el tiempo es muy precioso en una guerra.

Cuando entremos en el modo de campaña, una barra aparece en el lado superior de la pantalla que muestra el progreso de cada uno de los bandos. La de

CANCIONES DE LA EPOCA

Las canciones de la Guerra Civil Americana son conocidas por todos, gracias a la cantidad de películas que se han hecho sobre el tema. Muchas han sido renovadas, incluso utilizadas como himnos religiosos, y también forman parte de muchos métodos de enseñanza para tocar el piano porque sus melodias son sencillas, alegres y fáciles de aprender. El juego tiene una especie de "karaoke" con los temas más famosos de la guerra y podrás disfrutar escuchándolos.



IMAGENES OLVIDADAS

La técnica de la fotografía empezó a dar sus primeros pasos en la época de la Guerra de Secesión. La enciclopedia interactiva del juego reúne algunas de las mejores fotos que se hicieron. Su valor es inmenso, debido a su antigüedad y a que refleja uno de los períodos más decisivos de la historia de los Estados Unidos.



GRABADOS

También en la enciclopedia se han incluido una serie de grabados que reflejan escenas de combates, vida cotidiana de los soldados o paisajes después de la pantalla. Los grabados en los periódicos del siglo XIX eran tan importantes como las fotografías de los periódicos actuales y algunos tienen una excelente calidad.



BIOGRAFIAS

En la base de datos de *The Civil War* se incluyen las biografías de los personajes más decisivos de la guerra. Personajes tan carismáticos como Lincoln o el General Lee muestran sus vidas a los ojos del curioso informático.

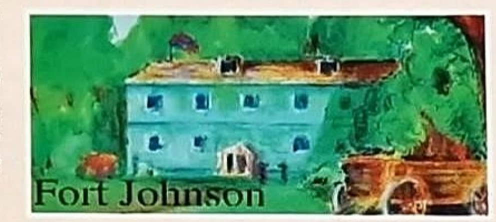


CAMPAÑA Y COMBATE



El juego en sí permite dos opciones de estrategia, cada una tan interesante como la otra. En campaña, adoptamos el papel de presidente de uno de los bandos y controlamos todas las ciudades bajo nuestro área de influencia. Podemos reclutar nuevos soldados, producir armamento en las fábricas y mover los regimientos a las posiciones que creamos más adecuadas para el combate. Según pasen los días, el ordenador calcula los diversos acontecimientos: pérdida de batallas, victorias, destrucción de ciudades y actuar en consecuencia.

En cuanto al combate, es seguir paso a paso el movimiento de nuestro ejército, teniendo un control directo sobre las brigadas, que, como máximo, pueden ser de hasta cinco mil hombres.



los sudistas es la roja y la de los del norte, la azul.

Si nuestro color alcanza toda la barra, entonces hemos ganado el juego. Durante el transcurso del mismo, nos puede indicar si las acciones que tomamos son las buenas. El aumento de la barra se consigue capturando ciudades importantes, pues generan más recursos económicos para las siempre agotadas arcas del ejército.

Todo se maneja a través de un mapa de los Estados Unidos y unos iconos que han sido diseñados para la máxima simplificación posible. Existen dos apartados diferentes cuando jugamos en campaña: el "civil", donde manejamos las ciudades y el "militar", tal vez, el más importante, pues en él nos ocupamos de la distribución de tropas en los distintos frentes.

MEMORIA DE LA GUERRA

Se trata de un diario con los hechos más importantes ocurridos entre 1861 y 1865. Todas las batallas con una cierta repercusión han sido incluidas, utilizando los comentarios de los periódicos, además de diversos acontecimientos políticos.



BATALLA HISTORICA

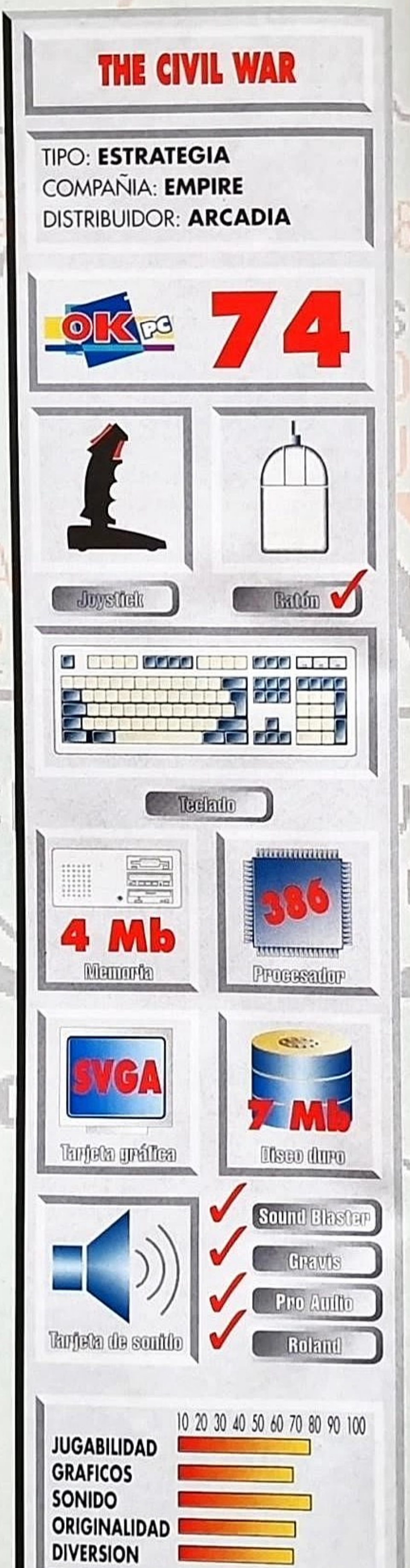
Es el apartado del juego donde los estrategas más duros se sentirán a sus anchas. Simula batallas reales y su dificultad es bastante elevada, pero no su manejo. Con unas pocas órdenes, y gracias a la "inteligencia artificial" de todas las unidades de nuestro ejército, es posible manejarlas rápidamente.

El terreno está bien representado gráficamente, no tanto como los soldados y otros personajes, que son bastante esquemáticos, pero es posible encontrar numerosos detalles difíciles en otros juegos a tal nivel. Por ejemplo, el efecto "zoom" sobre un determinado frente permite sobrevolarlo, tener una impresión general de la batalla y reducirlo hasta una escala de pocos metros.

De todas formas, el juego posee un control de dificultad sobre varios aspectos del mismo. Se puede jugar una batalla con la moral de nuestros soldados por los suelos, pero con mucho armamento y suministros. Todo es cuestión de imaginación.

En definitiva, *The Civil War* no pretende ser el juego definitivo de la estrategia, pues un mayor nivel en los gráficos y sonido no sería pedir mucho. En contrapartida, es bastante sencillo de jugar y posee una alta adicción para todo tipo de jugones.

ANGEL FCO. JIMENEZ



ENGLISH ON CD-ROM

¡EL FUTURO YA EN SUS MANOS!
APRENDA INGLES CON EL MEJOR CURSO MULTIMEDIA EN CD-ROM

F&G EDITORES

CADA 2 SEMANAS EN SU QUIOSCO POR SOLO 1.295.- Ptas.

TODOS LOS MEDIOS A SU ALCANCE, GRACIAS A UN EXCEPCIONAL PROGRAMA MULTIMEDIA

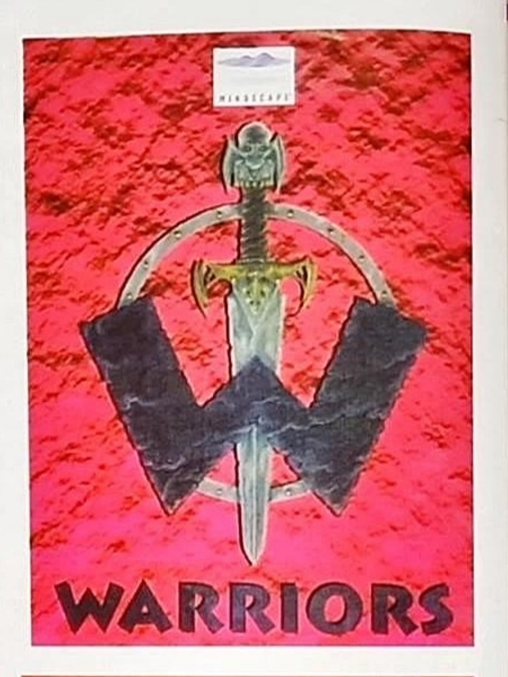
- VIDEOS
- ESCUCHAS
- GRABACIONES
- ESCRITURA
- LECTURA
- PRONUNCIACION



Plaza República del Ecuador, 2-1°. 28016 MADRID.
Tfno.: (91) 457 94 24 – Fax: (91) 458 18 76

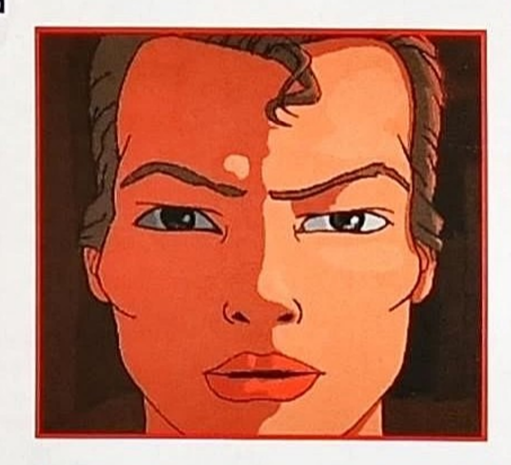
Warriors

LUCHA SIN CUARTEL



Desde el principio de los tiempos, el mundo ha estado siempre dirigido por una serie de fuerzas naturales. Dichas fuerzas eran las fuentes de la vida y la muerte, el orden y el caos, la creación y la destrucción. Y eran tales fuerzas las que controlaban a la mayoría de los seres vivos, sin que éstos lo supieran.







Hubo en un tiempo un guerrero que aprendió a controlar esos poderes hasta que se convirtió en el más poderoso de todos los seres humanos, hasta llegar a ser invencible en su plano. Pero su ambición fue demasiado lejos y quiso llegar a ser el único capaz de manejar a su antojo dichas fuerzas y así alzarse con el poder de todo el Universo. Sin embargo, como dice el refrán, la avaricia rompe el saco, y tras varios intentos fallidos, al final todo el poder que había almacenado se volvió contra él haciéndole estragos en su forma física, aunque la psíquica se preservó. En poco tiempo su cuerpo comenzó a sufrir una serie de drásticas transformaciones hasta que convertirse en una sombra grotesca de lo que en un principio fue. Tras exiliarse en una isla desierta, siguió con sus experimentos en pos de la conquista de las fuerzas que le habían hecho esto. La lucha fue muy dura y casi acabó con su vida, pero al final lo consiguió, ya tenía todo el poder de las fuerzas naturales en sus manos. Sin embargo, el precio había sido muy alto: la

Vigila tu barra de magia



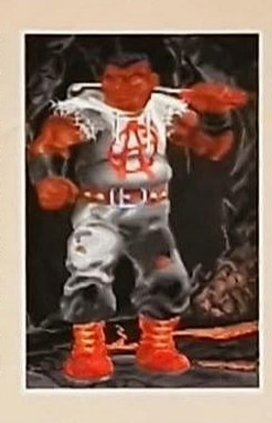
ZIA

Esta fantástica luchadora asiática estudió el arte de los monjes Shao-lin hasta ser uno de los representantes de su clan más sobresaliente en todos los aspectos.



MEATBALL

Criado en las calles, su ley es la del más fuerte. Su gran corpulencia y la fuerza de sus brazos, sumada al bate de béisbol, que siempre lleva con él, le hacen un temible oponente.



NEFTIS

Egipcia de procedencia. Aunque tiene una pinta un tanto frágil, debido a su tamaño y constitución, está muy versada en las artes arcanas y tiene el poder del mismo dios Set.









pérdida de su cuerpo, que ahora era una monstruosidad con forma humana. Por fin podría hacer lo que más había ansiado en toda su vida como mortal: enfrentarse a los mejores luchadores de la historia, poniendo como premio el dominio de las fuerzas elementales que controlaba él.

Diez fueron los elegidos y, usando sus poderes, fueron teletransportados a la isla del Amo del Universo.

Elige la visión superior o la lateral

FUERZAS PARALELAS

Esta es la historia que da pie a un espectacular simulador de lucha en la línea de los ya míticos y miles de veces renombrados *Street Fighter II* o *Mortal Kombat*, aunque con cientos de innovaciones y opciones que lo hacen mucho más completo.

En primer lugar, la posibilidad de enfrentarte con un compañero en una lucha a vida o muerte, utilizando el personaje

CARCERES

Traído de la misma Carthago. Fue capturado en las guerras púnicas por los romanos y llevado al circo como gladiador. En poco tiempo se convirtió en centurión de una de las cohortes del César, solamente gracias a la fuerza de su brazo.



OSINKIRA

El más poderoso de los guerreros de la tribu Masai. Inspirado por el espíritu del león, es capaz de invocar las fuerzas de la selva y canalizarlas en su lanza, que luego utilizará contra sus enemigos.



HANK

Fue el último superviviente de un escuadrón de veteranos en el Vietnam. El solo y con la única ayuda de sus puños y una carga de C-4, acabó con una de las bases centrales del Vietcong.



CORTO



Uno de los piratas más temidos de los siete mares. Algunos le pusieron el mote cariñoso de "El Capitán Garfio" y desde entonces no pudieron volver a hablar, pues Corto se comió sus lenguas fritas con patatas.

TECUMSEH



El jefe de la tribu india de los Shawnee. Fue entrenado en las artes del combate desde muy joven, hasta el punto de que puede llamar al espíritu de Manitú para que castigue a su adversario.
Es letal cuando usa el tomahawk.





GHOR



La bestia más poderosa del período jurásico. Sufrió una mutación que le hizo evolucionar mucho más que los del resto de su raza hasta convertirse en mitad reptil, mitad humano, lo que le hace tremendamente peligroso.

FERGUS



De la tribu de los vikingos de Irlanda. Entrenado para no conocer el miedo, es capaz de pelear con los puños contra un ejército, sabiendo que si muere peleando llegará directamente a Valhalla, donde las walkyrias le cuidarán eternamente.







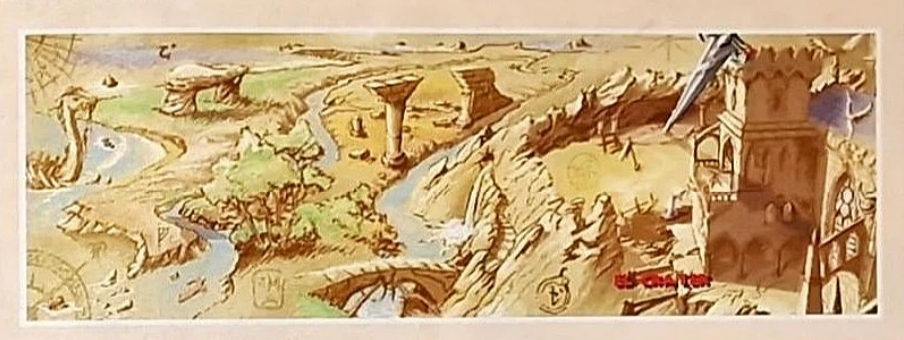
que más te guste y en el escenario que te parezca más apropiado, con lo que si te quieres divertir en compañía, Warriors te da la oportunidad de hacerlo, aunque el modo de un jugador no desmerece en absoluto, pues es la modalidad que de verdad nos introduce en el argumento, pudiendo al final enfrentarnos con el Amo del Universo, cuyo poder es inigualable. A la hora de pelear, nos encontraremos con dos indicadores diferentes. El primero, representado por la cara del luchador que encarnamos, representa la energía que nos resta antes de ser derrotados y, a medida que vayamos siendo

Todos los guerreros tienen un movimiento oculto



LA ISLA PERDIDA

Este es el lugar donde los diez guerreros deberán entablar batalla para ver quién será el que se enfrente al señor de estas tierras por el dominio de las fuerzas elementales que controlan el Universo.







golpeados, nuestra imagen se hará más y más borrosa hasta desaparecer por completo. El segundo indicador está representado por una barra blanca que nos muestra nuestra fuerza mágica, que se irá gastando cada vez que realicemos un golpe especial y únicamente podrá recuperarse con el tiempo, ya que cada pocos segundos se añade una pequeña porción al marcador.

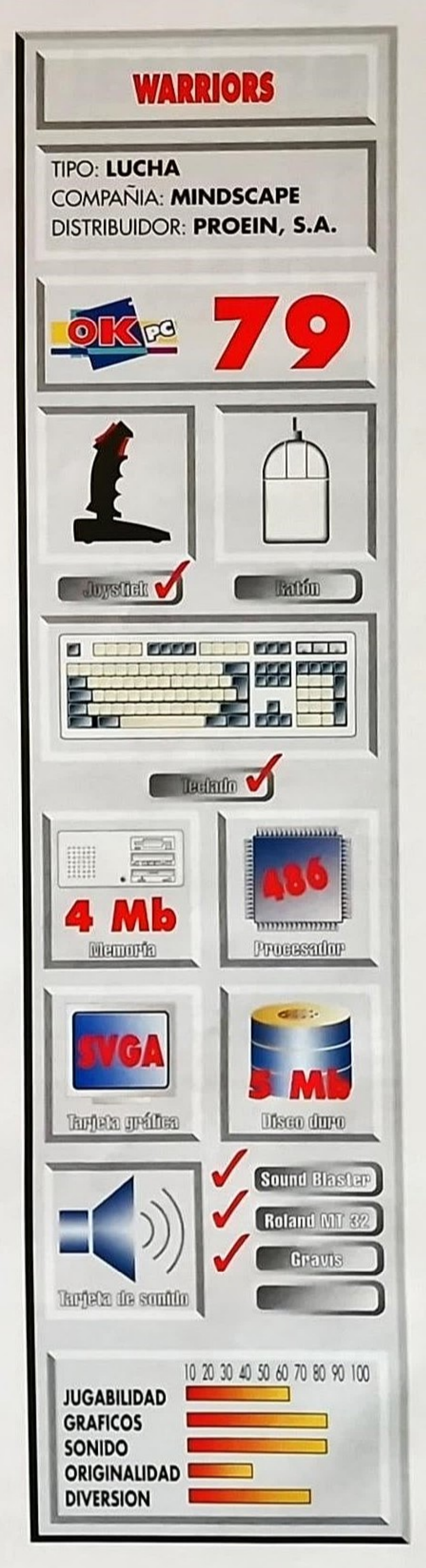
Los movimientos normales, como son las patadas flojas y fuertes, y los puñetazos rápidos o demoledores, serán realizados mediante una combinación de la tecla de disparo correspondiente y una tecla de dirección, por lo que conviene aprenderse los conjuntos que crean los golpes más fuertes.

GRAN CALIDAD GRAFICA

Hay que destacar la posibilidad de jugar en VGA y SVGA, lo que para aquellos que dispongan de un ordenador un tanto lento les servirá para disfrutar del juego a una velocidad más o menos aceptable. Si dispones de una tarjeta SVGA y un equipo más bien rápido, os aseguro que la sensación de jugar en alta resolución es lo mejorcito que se ha visto hasta el momento. Los movimientos han sido muy cuidados para ofrecer la mayor suavidad en cada uno de los golpes y magias. Para definir la música, solamente hace falta decir que está en formato CD-Audio, que ha sido compuesta especialmente para el juego y que dicha composición ha sido realizada con un gusto exquisito que adapta cada melodía al escenario en el que se está cursando la partida, con lo que la inmersión en la lucha es casi imposible de evitar.

Warriors nos da la oportunidad de volver a pelear contra los mejores luchadores de todos los tiempos, como ya pudimos hacer con *Street Fighter II*, pero esta vez el premio es mucho más suculento: el dominio de las fuerzas elementales del Universo.

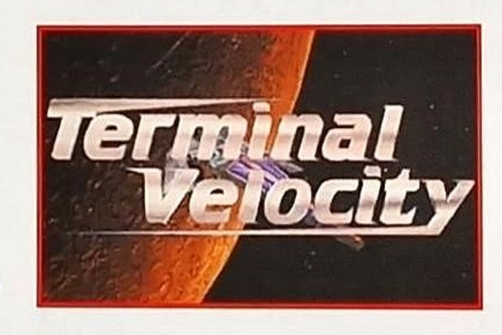
CARLOS F. MATEOS



Terminal Velocity

MISION SUICIDA

La Tierra está en peligro. El alto mando terrestre se ha enterado de la existencia de varias alteraciones en el espacio que rodea nuestro planeta. Tú perteneces al grupo especial de exterminio espacial y tienes que evitar a toda costa que alguna de estas situaciones hostiles lleguen a afectar tu mundo.





Diez van a ser los objetivos a realizar, cada uno en un planeta o lugar fijo del Universo, al que accederás en tu nave, mediante el hiperespacio, debido a la distancia tan enorme que existe entre un punto y otro. Estas son las misiones que deberás realizar como el mejor piloto del escuadrón que eres:

■ Planeta Teitenga: Situado a una distancia en referencia a la posición de la Tierra de 9,56 años luz. La misión es destrozar el Thundercraft, el dirigente de una raza alienígena hostil.

■ Planeta Centauri III: Situado a una distancia en referencia a la posición de la Tierra de 4,37 años luz. La misión es destrozar la Factoría C-Nome, que está creando armamento para una colonia extraterrestre.



■ Planeta Proxima Seven: Situado a una distancia en referencia a la posición de la Tierra de 4,2 años luz. La misión es destruir el computador del XI, autopensante, que tiene controladas todas las máquinas del planeta.

■ Planeta Erigone: Situado a una distancia en referencia a la posición de la Tierra de 10,6 años luz. La misión es acabar con el Thorium Core, una de las misiones más duras de todas con las que te vas a encontrar.

■ Planeta Crythania: Situado a una distancia en referencia a la posición de la Tierra de 11,3 años luz. La misión es combatir en un combate aire-aire contra la nave de guerra Hellhawk, conocida por su gran poder armamentístico.

■ Planeta Oshitso: Situado a una distancia en referencia a la posición de la Tierra de 8,58 años luz. La misión es exterminar a un dragón de magma que está acabando con todas las razas de seres vivos que existen en ese planeta.

■ Planeta Unknown Body: Situado a una distancia en referencia a la posición de la Tierra de 4,2 años luz. La misión es explorar y averiguar la razón que hizo que las condiciones climáticas y naturales del planeta variaran tan radicalmente.

■ Planeta Ymir: Situado a una distancia en referencia a la posición de la



Tierra de 5,97 años luz. La misión es destruir el prototipo de láser que ha sido bautizado con el nombre de Gunnar, con una potencia capaz de destruir estrellas.

■ Nave estelar Moon Dagger: Situada a una distancia en referencia a la posición de la Tierra de 7,80 años luz, aunque puede estar sometida a variaciones. La misión es introducirse en su interior para destruir su centro de orientación estelar con lo que quedaría inutilizada.



■ Asteroide Ceres: No se puede saber con exactitud la distancia, pues varía continuamente, aunque se sabe que está situado en el cinturón de asteroides del Sistema Solar. La misión es destruir el Motivador de Pulso Iónico y así impedir que Ceres choque contra la Tierra.

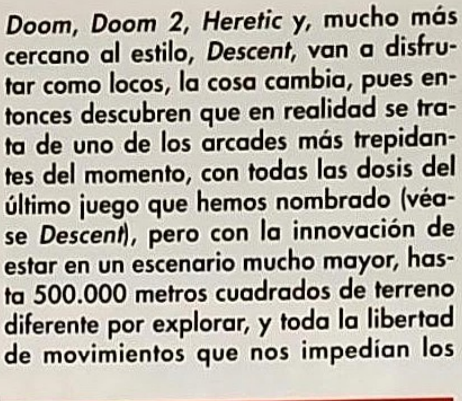
ARCADE QUE NO SIMULADOR

A primera vista, simplemente con ver las pantallas, algunas personas pueden caer en el error de creer que *Terminal Velocity* es otro simulador de naves espaciales tipo *Wing Commander* o *Renegade*, pero la cosa cambia una vez que se les dice que aquellos que hayan disfrutado de lo lindo con juegos como

Explora todo el mapeado que puedas

Doom, *Doom 2*, *Heretic* y, mucho más cercano al estilo, *Descent*, van a disfrutar como locos, la cosa cambia, pues entonces descubren que en realidad se trata de uno de los arcades más trepidantes del momento, con todas las dosis del último juego que hemos nombrado (véase *Descent*), pero con la innovación de estar en un escenario mucho mayor, hasta 500.000 metros cuadrados de terreno diferente por explorar, y toda la libertad de movimientos que nos impedían los

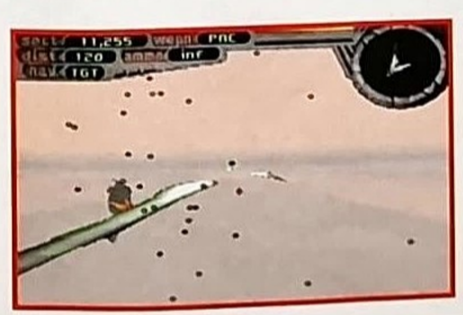












LOS ITEMS

A lo largo de la incursión, podrás encontrar, ocultos en los almacenes, que son las construcciones cuadradas, e incluso en el interior de las aeronaves, cuando las destruyas, una serie de objetos que te pueden ser de mucha ayuda. Pueden ser desde armas nuevas que te faciliten un poco más el exterminio de las naves enemigas, esferas de energía que repondrán tu escudo y por último, las esferas Afterburner, que una vez utilizadas, te lanzarán a velocidad terminal.









Existen muchos túneles ocultos

estrechos túneles por los que nos teníamos que mover en los otros juegos, ya que éste es al aire libre.

La sensación de velocidad es también algo a tener en cuenta puesto que hasta ahora ningún juego ha conseguido tal realismo en este aspecto y ése es otro punto a favor. La única pega es la dificultad que se tiene al principio para poder controlar medianamente bien la nave, pues durante las primeras partidas bastará con que no nos choquemos contra una montaña cuando vamos a máxima velocidad, pero es algo perdonable, ya que con práctica y buen hacer puedes llegar a realizar espectaculares picados o piruetas para evitar los disparos enemigos, pero eso cuando lleves mucho, mucho tiempo jugando.

Terminal Velocity crea un nuevo punto de vista en los juegos en primera persona, que si bien puede impresionar a muchos, también puede crear muchos descontentos entre el público, pero eso en el menor de los casos.

CARLOS F. MATEOS

UNA INTRODUCCION GALACTICA

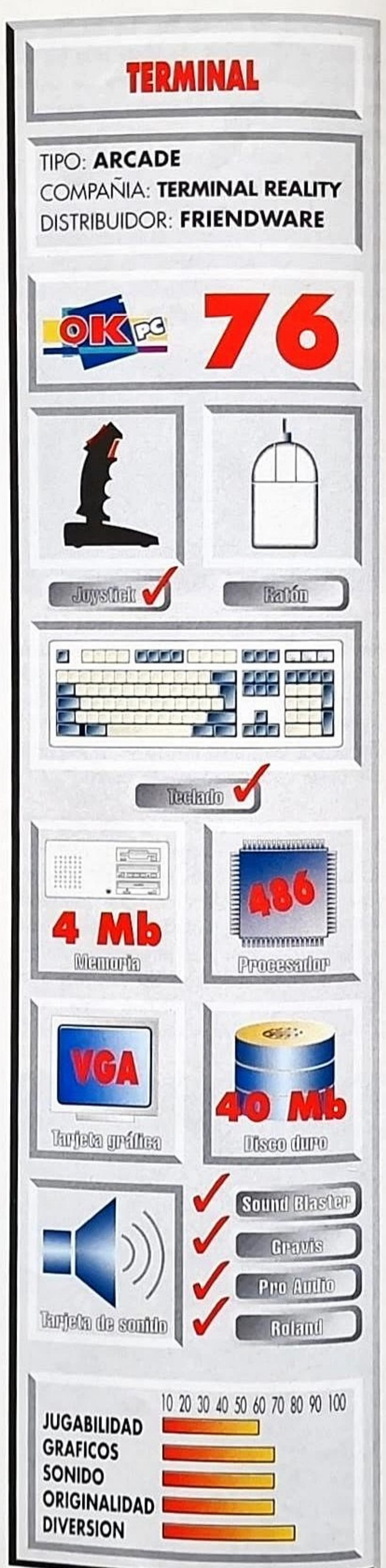
Sabiendo aprovechar correctamente las capacidades del formato CD- ROM, los programadores de Terminal Velocity han incluido una introducción con gráficos completamente renderizados, que nos introducen un poco en lo que luego va a ser el juego en sí. Aquí os ofrecemos unos pequeños fragmentos ilustrativos.











AVENTURATE

tu revista del todo



Este mes:

- TOYOTA RAV-4 5p
- JEEP CHEROKEE TD 2p
- OPEL FRONTERA 2.2
- CITROËN ZX RAID

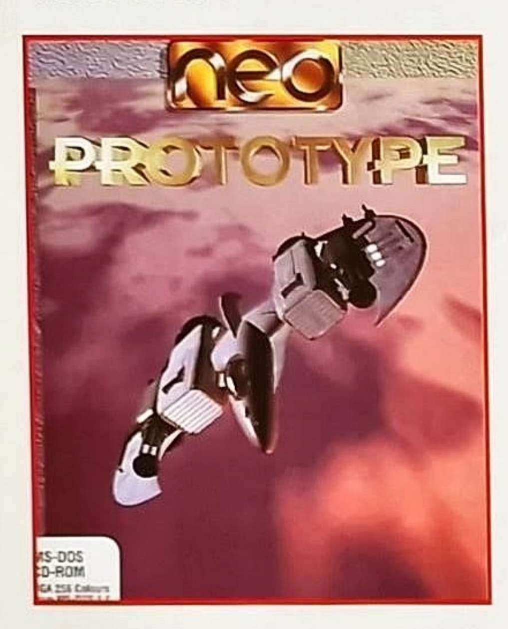
¡NO TE OLVIDES!



Prototype

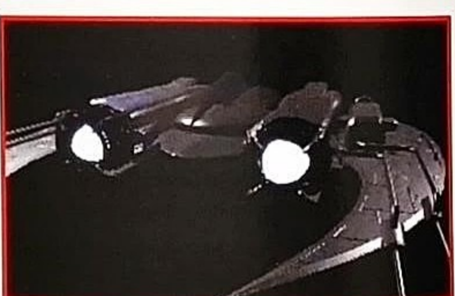
PENULTIMA INVASION

La humanidad en el futuro lo tiene bastante difícil. La contaminación atmosférica es tan aguda que la población debe vivir en profundas cavernas, lejos de la superficie. Si añadimos una guerra con seres de otros mundos, la única esperanza es un nuevo diseño de nave de combate: PROTOTYPE









Destruye los asteroides para recoger reservas energéticas







El género "matamarcianos" es tan antiguo como los propios ordenadores. *Space Invaders* fue el primer juego que apareció en máquinas recreativas a gran escala. Corría el año 1977, y los PC´s sólo existían en la mente de los ingenieros de IBM, pero ya la inmensa mayoría de los humanos había probado el tremendo placer que supone destruir una oleada de naves alienígenas.

Los 80 fueron la época dorada del género, teniendo como mayor exponente, aparte de las propias máquinas recreativas, al Amiga. Sus posibilidades gráficas y sonoras permitieron títulos tan sugestivos como Némesis y Xenon, ambos de procedencia japonesa, y que suponían el orgullo de poseer un Amiga. El PC, se limitaba a los progra-

ARMAS

Si bien empezamos con un pequeño láser de pulsos, nuestra nave dispone de todo tipo de armamento: desde el láser más potente, misiles inteligentes, hasta las bolas de plasma y de fusión. Lo único que necesitaremos será encontrar los contenedores de energía que pondrán a punto las barras de cada tipo de armamento. Normalmente aparecen para destruir asteroides y otros objetos estelares.

A TODA MARCHA

La música es en formato CD y sorprenderá a más de uno: la mayoría de los temas tienen una gran fuerza en las guitarras. Recuerdan a los mejores tiempos de Metallica y Manowar. Los seguidores del estilo Speed Metal y, en general, cualquier adicto a los videojuegos sentirán subir la adrenalina disparando con el joystick y con la tarjeta de sonido conectada a un buen amplificador de sonido. Los programadores del juego y la revista no nos hacemos responsables de tal sugerencia. Depende de los vecinos que tengas.

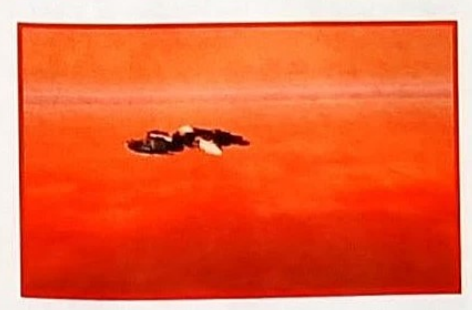
mas de gestión, donde nunca ha tenido un rival a su altura.

Pasaron los años, y en 1995 el mercado del software lúdico lo lidera el PC. Las tarjetas de sonido y gráficas permiten hacer maravillas que en 1977 nadie soñaría. Elementos como el CD-ROM, las posibilidades multimedia de Windows y la última sorpresa que cada mes nos depara un fabricante hacen de los juegos para PC algo totalmente absorbente, como muy bien sabemos en la redacción de tu revista favorita.

DESDE EL CORAZON DE EUROPA

Y los "matamarcianos" siguen en la misma línea que la historia de los PC´s. Con el mismo concepto con el que fueron creados hace dos décadas (no dejar





bicho viviente), su aspecto ha sido mejorado notablemente.

El último producto de esta linea de juegos se llama *Prototype* y ha sido creado por un equipo de programación de Austria. Acostumbrados a la "invasión japonesa", nos es grato comunicaros que en cualquier rincón de la Comunidad Euro-



pea se están produciendo juegos tan interesantes como éste.

Prototype no ofrece grandes novedades en argumento y desarrollo. Este tipo de juego no lo necesita. Simplemente debemos ser más rápidos que los contricantes y disparar primero.

OLEADAS DE ENEMIGOS

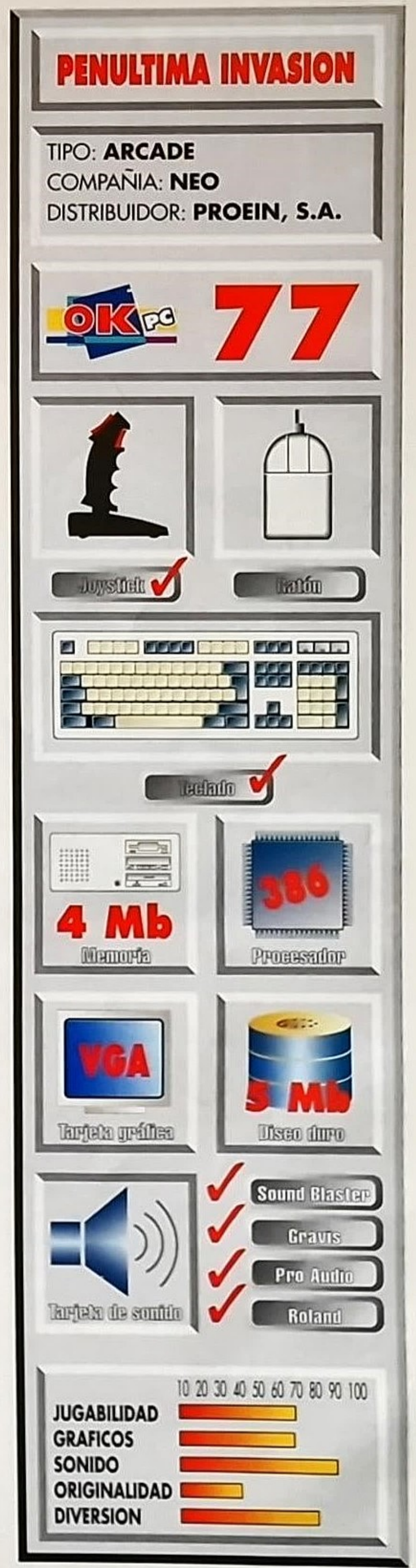
Con una presentación demasiado simple para ser un formato CD, nos encontramos con un rápido arcade con scroll horizontal. Movimiento en las cuatro direcciones y láser van a ser los únicos comandos que tendremos bajo nuestro control, además de las consabidas bombitas que explotan para dejar limpia la pantalla de enemigos.

Estos enemigos aparecen frecuentemente en oleadas y los hay de todo tipos: naves de cualquier tamaño, misiles inteligentes, gigantes orgánicos, etc. Atención a la lluvia de asteroides, porque al destruirlos, aparecerán municiones para el armamento de nuestra nave que tiene la mala costumbre de agotarse enseguida.

A nivel general, el juego es bastante adictivo, pero muy difícil desde las primeras pantallas. Contamos con cinco vidas, en esto se aleja de la tónica general seguida por otros juegos con una sola vida, pero contamos con una gran barra de energía. Cualquier choque puede ser fatal para nosotros.

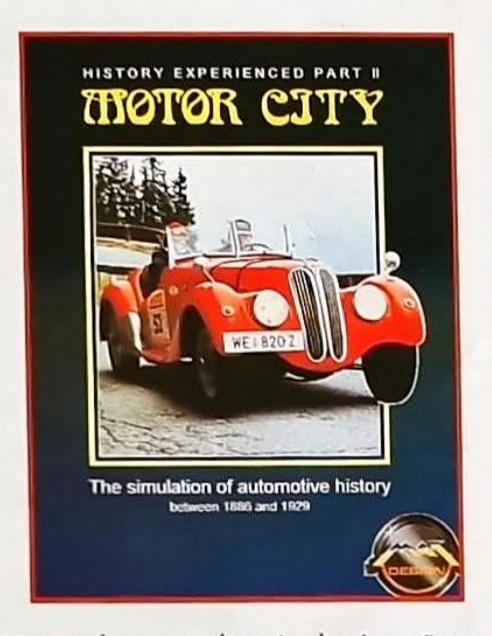
Gráficos adecuados al tema y un buen nivel sonoro complementan este sencillo juego con una única pretensión: hacernos pasar un buen rato.

ANGEL FCO. JIMENEZ



Motor City

UNA HISTORIA A CUATRO RUEDAS



Siguiendo los pasos de otro juego de simulación llamado *Detroit*, llega a nuestro país un producto que entusiasmará no sólo a aquellos que ya disfrutaron con el anteriormente mencionado, sino también a los que se introduzcan por primera vez en el mundo de las simulaciones económicas.





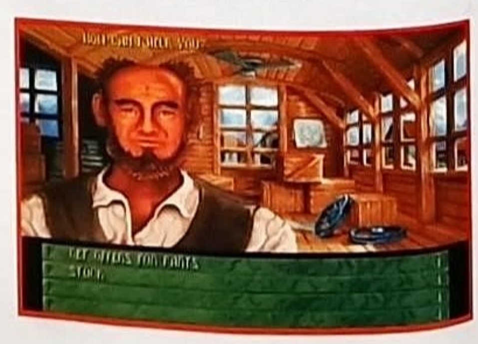
Ya han pasado más de cien años desde que el primer vehículo fue inventado. Fue en 1866 cuando Carl Benz y Gottlieb Daimler construyeron el primer vehículo a motor funcional y, con ello, un nuevo punto de vista en el asunto de las industrias y la economía en más de un aspecto. Las fundidoras de metales comenzaron a producir más del doble de lo que fabricaban antes, se crearon nuevas instalaciones, como talleres, garajes y estaciones de gasolina. El automóvil se convertiría en el símbolo por excelencia del siglo XX. Lo que nadie llegó a sospechar fue el cambio que realizaría también en las vidas de todos los habitantes de la gran ciudad. Poseer una de esas máquinas era símbolo de importancia y de grandeza entre los demás, así que todos pensaban en ahorrar el suficiente dinero para adquirir uno.

Esto provocó lo que hoy sufrimos todos y cada uno de los conciudadanos. Un ambiente más cargado, polución y más polución, y la consecuente pérdida de terreno verde, en favor de una cada vez más grande red de carreteras y así, de esa manera tan sencilla de explicar, pero a la vez tan complicada, la humanidad comenzó a convertirse en lo que es hoy en día.

JUSTO EN ESE PUNTO

Es en ese momento, cuando poseer un coche no era símbolo de riqueza, sino una cuestión de comodidad, es donde empieza *Motor City*, en el que encarnas a un aguerrido hombre de negocios que quiere montar su propio monopolio del automovilismo. Pero las cosas no van a ser tan fáciles como las pintan, ya que habrá que estar atento en todo momento a todos los detalles que llevan hacia adelante su industria, es decir, trabajadores para construir las máquinas, ingenieros que creen prototipos, fábricas para poder construir en serie e incluso edificios dedicados a la siderometalurgia para poder conseguir tus propias piezas sin tener que comprarlas a otras compañías, etc.





MOMENTOS DE OCIO

Hasta el más importante de los hombres de negocios de nuestro planeta necesita sus momentos de tranquilidad. Aunque parece que el empresario que nosotros encarnamos es un tanto pillín y pícaro, pues sino, mirad en el cajón número tres de su mesa de despacho.



Hace mucho tiempo, existió una sabia persona que dijo que las comparaciones nunca son buenas, pero sin miedo a caer en ese error, no podemos evitar hablar de *Detroit* al mismo tiempo que de *Motor City*, el juego que nos ocupa, ya que el tema que toman como base ambos es el mismo, aunque tratado de diferente manera. *Motor City* ha sabido mezclar toda la base estratégica de *Detroit*, con un manejo mucho más sencillo y algún que otro apartado más, como puede ser una extensa biblioteca con todos los datos de automóviles y creadores más sobresalientes de toda la historia, desde el famoso año 1866. Dicha base de datos también puede solucionar cuestiones técnicas acerca de cómo funcionaban los motores, los ejes, de qué manera se realizaba el ensamblaje de un prototipo, las máquinas que se usaban para producir en serie, etc.

TAMBIEN MOMENTOS DE ACCION

Sí, pues además de tener la base estratégica, dominante en todo momento, dispone también de algunos momento de acción arcade en los que tendremos que probar los prototipos realizados por los ingenieros, bajo tu asesoramiento, para comprobar su nivel de aceleración, velocidad, fiabilidad de manejo, seguridad para el conductor y distancia de frenado, porque a nadie le interesaría vender un vehículo que pudiera significar un peligro para la reputación de su compañía, ¿verdad? Dichas fases de conducción han sido realizadas en primera persona, para dar más realismo al momento y van a ser controladas mediante el ratón y el teclado a la vez, por lo que al principio será un poco complicado de manejar, pero aprende rápido, ya que de eso depende que tu industria prospere. Al final de dicha prueba, los ingenieros evaluarán el prototipo para decidir si puede o no ser producido en serie para sacarlo a la venta.

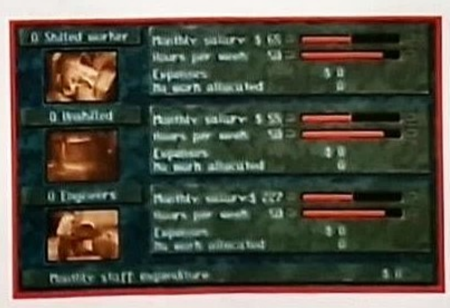
APTO PARA FANATICOS

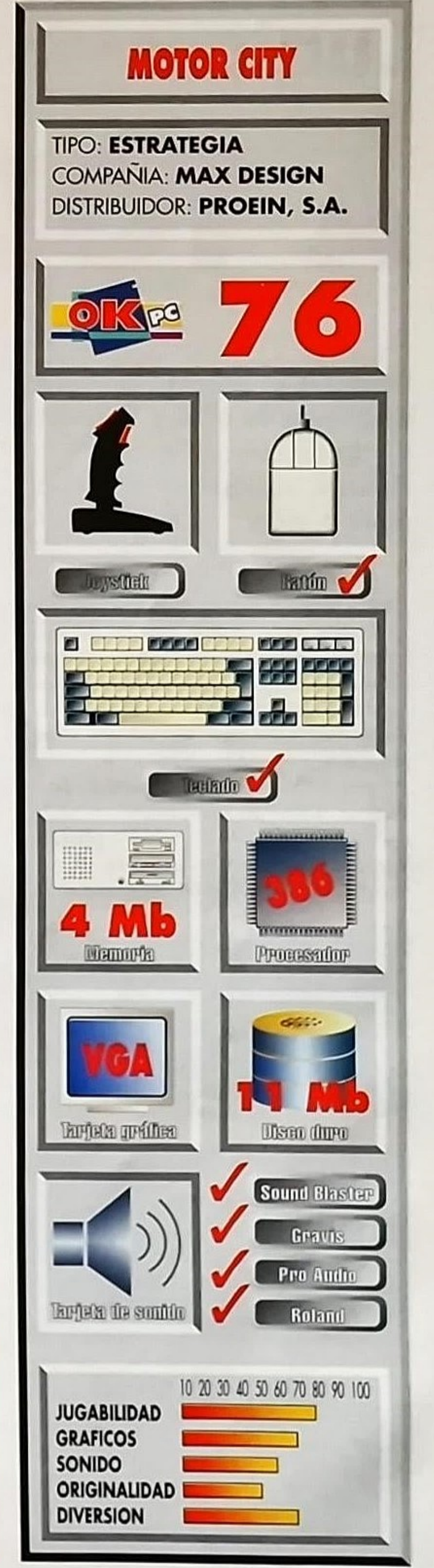
Motor City ha sido programado pensando en los muchos aficionados al mundo del motor desde sus comienzos hasta hoy en día. La simulación es perfecta, aunque en algunos casos demasiado complicada, pues tienes que estar al tanto de todo lo que rodea a la creación de tus vehículos, es decir, materiales, empleados, créditos bancarios, etc. Pero para alguien tan avispado como tú, eso no debería presentar ningún problema ¿o sí?

CARLOS F. MATEOS









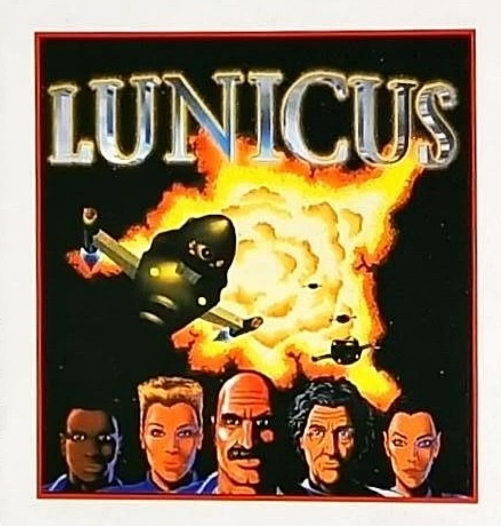
Lunicus

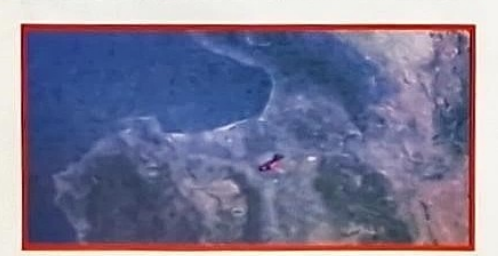
A TODO RIESGO

Destruye al invasor. La Tierra está llena de ellos y tú como piloto de élite de la base Lunicus, sabes muy bien cuál es tu misión.

El mundo futuro está en peligro. Una civilización que al parecer desciende de los primitivos dinosaurios ha surgido del espacio para conquistar la Tierra de nuevo. Muchas ciudades han caído bajo su control y su población ha sido aniquilada.

Para evitarlo se ha creado la base Lunicus. Como su nombre indica, se localiza en el satélite de nuestro planeta, y la ha creado una corporación de países dispuestos a barrer la amenaza como sea, y lo mejor que se conoce es la fuerza de la alta tecnología. Tras mucho dinero invertido y millones de horas de trabajo, los científicos terrestres han creado una serie de armas que pueden competir con las de los invasores. Cazas ultrarrápidos, potentes armas de asalto y tanquetas provistas de láser, son sólo algunos de los ingenios que han creado especialmente para nosotros.









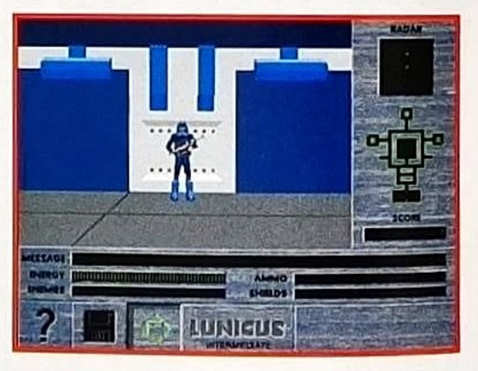
LA MAGIA DE WINDOWS

Hasta ahora, y pese a la enorme popularidad del entorno gráfico de Microsoft, existían pocos juegos para este sistema que gozaran de una distribución y una publicidad como sus hermanos del DOS. En shareware, y todas sus demás modalidades, existen miles, pero los programas que abundaban en Windows eran las aplicaciones "serias" y muchos educativos. Lunicus rompe la norma y va a provocar que salten muchas "ventanas" por los aires.

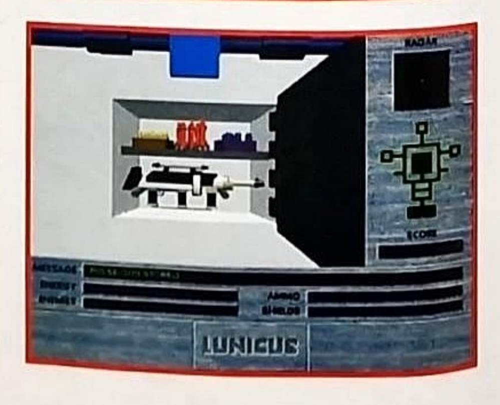
ESPERANDO UNA LLAMADA

Nuestra vida en la base Lunicus es más bien placentera. Tenemos a todos nuestros amigos con nosotros, incluso nuestra novia es la bella doctora que atiende la base y cuidado con algunos, porque se insinúan demasiado. Los ataques de celos son peligrosos cuando estás en combate.

Pero vives la vida pendiente de una











llamada de tus superiores, asignándote una misión, y esperando que puedas regresar con vida una vez más. Cuando tienes noticias del comandante, rápidamente debes ir a la Sala donde a través de un sistema infográfico, se mostrará la ciudad donde debes ir y el objeto de tu misión.

Algunas veces será lanzar una ofensiva de ataque o conseguir un objeto alienígena para estudiarlo.

Posteriormente, en el hangar coge tus pertenencias: todo tipo de armas y complementos, y una vez que tengas el permiso de despegue, pilota tu caza rumbo a la Tierra.

ACCION VIOLENTA

Aparte del elemento aventura del juego, lo adictivo de Lunicus es las ganas que tienes de visitar la Tierra y no dejar bicho con cabeza, o más bien, robot. Te enfrentarás a máquinas de todo tipo, tanto en los edificios como en las calles, y una vez acabada la misión, o sea, hayas arrasado con todo, podrás volver a la base.

Conduce todo tipo de vehículos



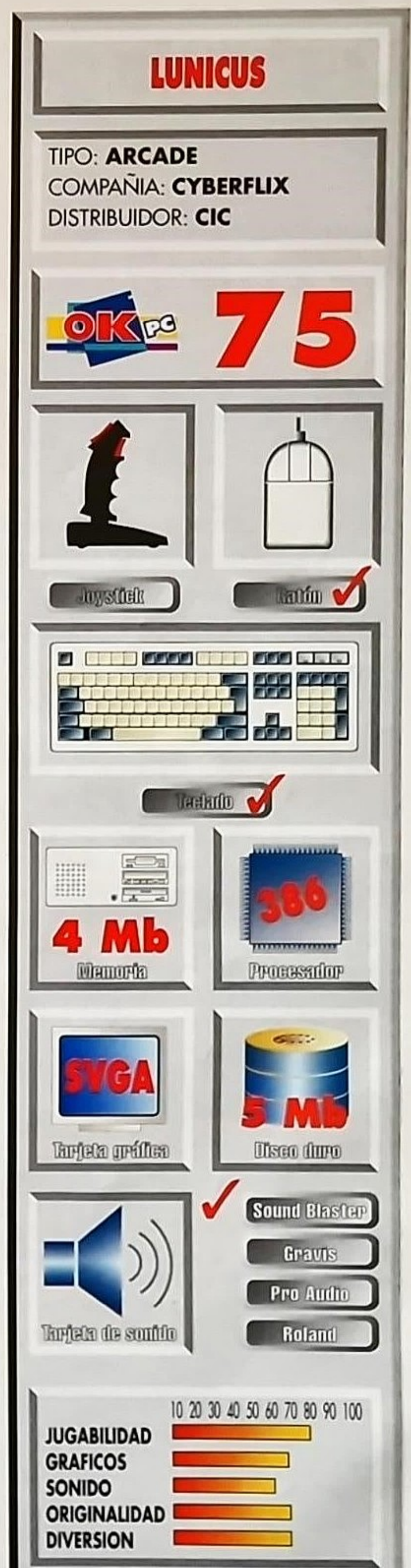
A MUERTE

Y ya entramos en la fase arcade del juego. Podrás recorrer edificios armado hasta los dientes destruyendo todo tipo de alienígenas. Presentando la acción en primera persona, te moverás en un ambiente agobiante, sobre todo en los laberintos de los rascacielos. Por cierto, abre los armarios que encuentres, porque en su interior podrás recoger munición, unidades de escudo y de energía. Necesarios para seguir adelante. En la calle, busca el primer tanque blindado que veas para pilotarlo. El desarrollo en esta fase es idéntico a la de los rascacielos.



Lunicus promete acción y es lo que recibiremos. Es sencillo de jugar pues tan sólo es cuestión de apuntar y disparar. Como contrapartida, sus gráficos no son nada del otro mundo y carece de buenos efectos sonoros, pero es uno de los juegos que más utilizamos en nuestro querido Windows, por lo divertido que resulta.

ANGEL FCO. JIMENEZ





Lemmings 3D

SENSACION VIRTUAL



¿Quién no conoce a los lemmings? Forman parte de la historia de los programas de entretenimiento y solo ellos conllevan un capítulo entero. Vuelven para presentarnos su propio mundo virtual.

Hablar de algo tan conocido puede ser tan difícil como las típicas preguntas filosóficas que uno puede hacerse: ¿De dónde venimos? ¿Quiénes somos? ¿Por qué se suicidan los lemmings? Y es que el ánimo de autodestrucción de estos simpáticos bichitos ha provocado una de las mayores olas de adicción que se conoce en un juego. Desde su aparición, han enganchado a millones de jugadores en todo el planeta y resto del universo conocido. La razón de su éxito radica en su sencillez de ideas, facilidad de manejo y un objetivo que comprende todo el mundo.

CRUCE DE CAMINOS

Con esos planteamientos, los lemmings se han convertido en uno de los mejores juegos, más bien serie, de inteligencia, rivalizando con el todopoderoso *Tetris* en popularidad. Han aparecido en todos los formatos posibles para PC. Las ventanas de Windows han conocido su simpatía también y sólo quedaba adaptarse a los nuevos tiempos.

Con la invasión de términos como multimedia, realidad virtual y CD-ROM, los diseñadores de Psygnosis han renovado una de sus mejores ideas, acordes a las nuevas tecnologías, y es que *Lemmings 3D* como su propio nombre indica, nos lleva a un mundo totalmente tridimensional, donde controlar a los lemmings es algo más complicado.

A través de una perspectiva aérea y en continuo movimiento, es posible acceder a cualquier rincón del nuevo mundo de los lemmings. Los controles no han variado en lo que se refiere al "oficio" de los personajes. Encontraremos los tipos de siempre: escaladores, excavadores, reguladores del "tráfico", etc. Por otra parte, también tenemos opción en lo que se refiere al entorno en tres dimensiones, ya que podemos subir la altura de nuestra cámara subjetiva, girar

POSIBILIDADES DE CINE

A lo largo de los diversos escenarios que conforman la acción, se encuentran situadas varias cámaras de cine que nos permiten elegir el punto de vista que más nos guste. Dado que el juego es en tres dimensiones, nos será de suma utilidad para buscar vistas insólitas.









ALTA DEFINICION

Antes de adentrarnos en los niveles, el juego nos muestra una pantalla estática, realizada con lo último en infografía. Unas bonitas imágenes para darnos ánimos antes de darle al "coco".

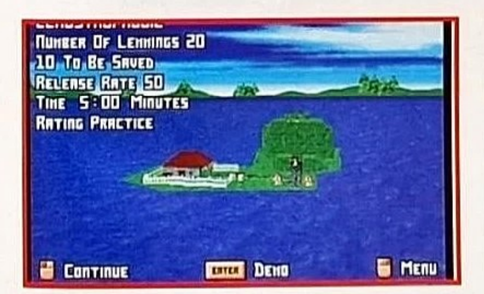


el escenario a nuestro antojo o acercarnos al punto que más nos interese.

Otras sorpresas son la presentación de algunos nuevos tipos de lemmings, con habilidades diferentes a las que estábamos acostumbrados hasta ahora, o los escenarios donde nos moveremos que recuerdan a mundos de fantasía, la edad media, o un gigantesco parque de atracciones. De todas formas, y pese a la enorme calidad con que se han diseñado los escenarios, se echa en falta un mayor número de ellos, cada uno con su nivel de dificultad, pues *Lemmings 3D* tiene un grado de dificultad desmesurado. Eso sí, contamos con una opción de "práctica", muy adecuada para los que empiezan.

Si nunca has jugado a los lemmings, el programa te sorprenderá en todos sus elementos. Si en cambio, te consideras un "master" sobre el tema, te gustará el tratamiento gráfico del que se ha dotado el juego, pero no encontrarás grandes desafíos para tu mente.

ANGEL FCO. JIMENEZ



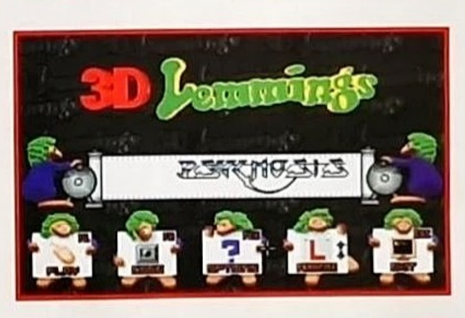
SENTIRSE EN LA PIEL

Una de las opciones más curiosas que presenta el juego es aquella que nos permite ver el mundo como lo haría un lemming.
Con una vista en primera "persona", las cosas cambian sustancialmente y ha sido incluida más por curiosidad que por utilidad, ya que necesitaremos de las perspectivas aéreas para salvar a estos pequeñajos.

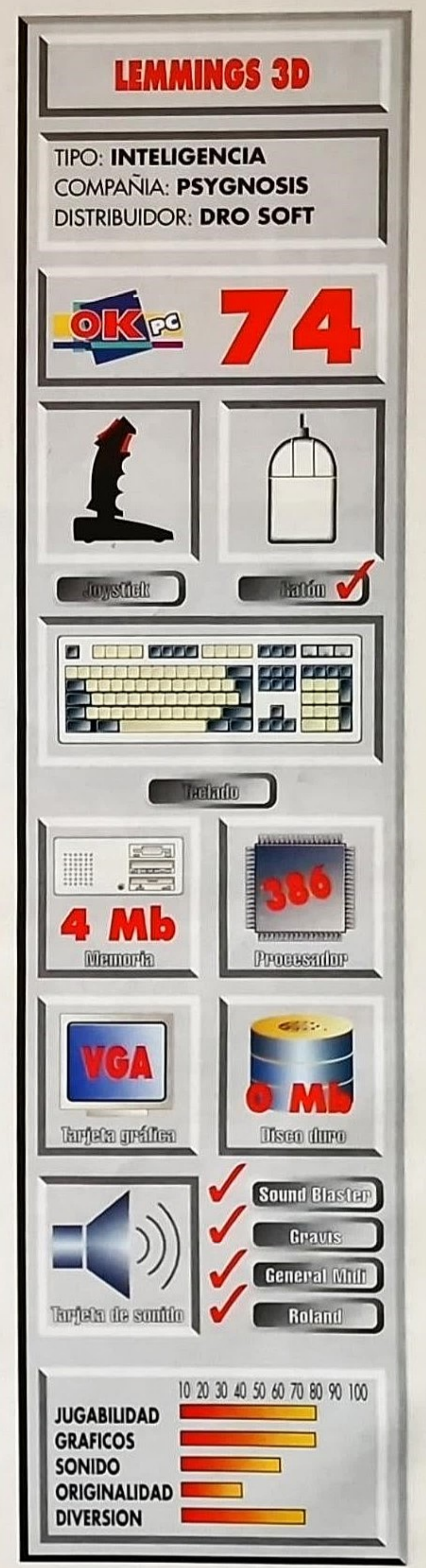












Frontier II: First Encounters

MAS ALLA DE LAS ESTRELLAS



Desde los tiempos del Spectrum, la serie Elite se ha convertido en la favorita de los amantes de los simuladores espaciales. Su autor tiene una larga experiencia en este tipo de juegos y su última creación reúne lo mejor de todos ellos.

A lo largo del paso de los años, han aparecido numerosas versiones del *Elite* original. Resultó toda una conmoción en el mundo de los ordenadores de 8 bits y demostró lo que con un poco de imaginación se puede hacer con aquellas humildes máquinas. La versión para el PC mejoraba todo lo relacionado con la velocidad de manejo de los gráficos y rápidamente Elite se convirtió en un clásico.

Sucesivas versiones aparecieron con nuevos mundos que explorar y comerciar, aunque daban la impresión de que los gráficos no habían cambiado y nos encontrábamos con juegos bastante buenos en cuestión de estrategia, pero poco atractivos gráficamente.

PARA PILOTOS EXPERIMENTADOS

Frontier: First Encounters mejora lo anterior, pero no excesivamente. La sensación de pilotar una nave que se aleja al espacio exterior es de lo mejorcito que hemos visto en un ordenador, dado el elevado número de detalles adicionales que se incluyen, pero insistimos en que los gráficos podían haberse mejorado mucho más. Al fin y al cabo, el juego tiene soporte CD- ROM y sólo se han incluido algunos vídeos cuando nos comunicamos con las estaciones espaciales o bases planetarias. Esos detalles que comentábamos son de lo más variado. No desde el punto de vista gráfico, sino desde la perspec-

CUENTOS DE LA FROTERA

En la versión del juego que hemos analizado, se incluye un libro con relatos de autores de ciencia ficción. Son historias perfectamente adaptables al entorno del juego, y su calidad en general es bastante aceptable.









LOS MAPAS GALACTICOS

Lo más asombroso del juego es la inmensa base de datos referida a sistemas estelares y sus coordenadas en la galaxia. Es posible conocer su estructura física, su economía y su orden político.
Todo se encuentra en la computadora de nuestra nave.







tiva de cómo actuaría uno realmente en esa situación. Antes de despegar, por ejemplo, tenemos que tener muy en cuenta nuestro destino, al fin y al cabo disponemos de una cantidad limitada de combustible. Y, sobre todo, debemos transportar algo de mercancías o pasajeros que engorden nuestra delicada cuenta corriente. El comercio en *Frontier* es tan fundamental como en los juegos anteriores a él y nos encontraremos multitud de mercancías que pueden ser intercambiadas entre los diversos sistemas estelares. Por último,

Navega por el espacio interestelar

es imprescindible pedir permiso de despegue a la torre de control, sino queremos tener a la policía detrás de nosotros constantemente.

Por lo tanto, lo mejor que podemos encontrar en *Frontier* es su extremada minuciosidad en recrear lo que podía ser la vida de un comandante en el futuro. La galaxia donde viajamos es lo bastante grande como para pasarnos meses jugando y encontrar nuevos mundos que colonizar. Se agradece que se haya intentado prolongar la vida al juego lo máximo posible e, incluso, el combate espacial, sin llegar a la espectacularidad de otros simuladores de combate, es lo bastante entretenido y bien realizado como para que nos preocupemos de los ataques de los piratas, tan abundantes en algunos sitios. Nosotros también podemos unirnos al lado de los malos y piratear jugosas naves comerciales repletas de mercancías, o traficar con drogas y armas.

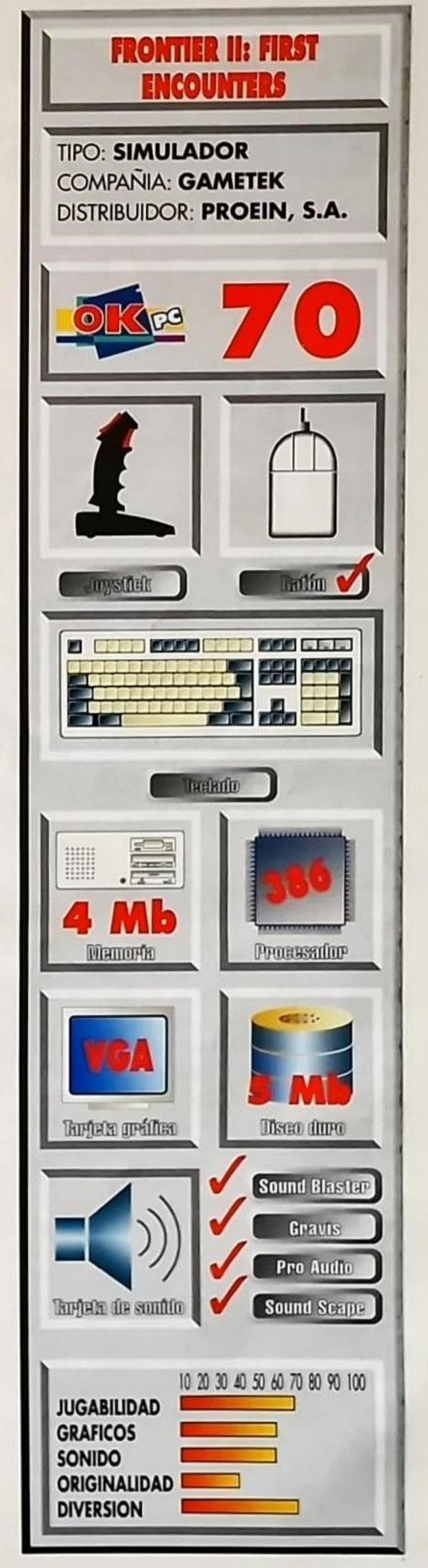
En definitiva, Frontier es un juego con un alto nivel de dificultad, que puede ser todo un desafío para los que sueñan con el futuro. Un futuro de alto riesgo para cualquiera y mortal de necesidad.

ANGEL FCO. JIMENEZ

LA IMPORTANCIA DEL TUTOR

Una de las características más importantes del juego y, en general, de toda la serie *Elite*, es la "fiel representación" de lo que puede ser pilotar una nave espacial del futuro. Ahora debemos imaginarlo como si fuera un caza de combate de muy altas prestaciones combinándolo con las características del transbordador espacial. Incluso así, el resultado es bastante difícil de controlar, por lo que el manual cuenta con un completo tutor que nos ayudará en todas las circunstancias.





Wallobee Jack (The Thai Sun Adventure)

EL TRIANGULO DE ORO

Al más puro estilo de los dibujos animados, se presenta Wallobee Jack, un simpático aventurero que recorre el mundo en busca de emoción y aventuras. Todo un amigo para los más pequeños de la casa.

Wordperfect es sobradamente conocido por todos los usuarios de PC. Su procesador de textos, que ha prestado el nombre a la propia compañía creadora, es uno de los programas más vendidos y utilizados en todo el mundo. Pero estamos en los 90 y esta loca década se caracteriza porque nadie quiere quedarse estancado en una sola idea.

Las compañías de software los saben, y Wordperfect además de sus programas profesionales ha lanzado una serie denominada *Main Street* en el que tiene cabida todo tipo de utilidades y también juegos.

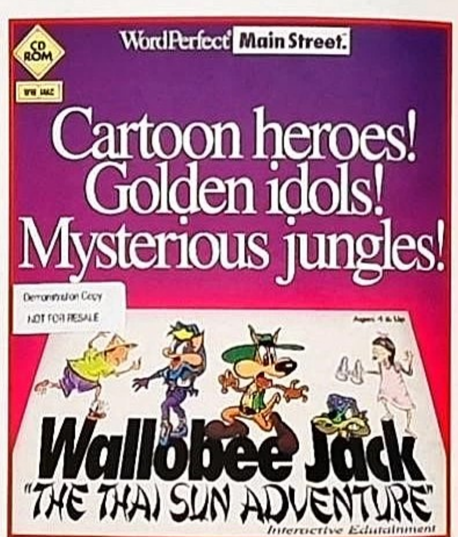
Los juegos son protagonizados por Wallobee Jack, al estilo de las aventuras gráficas, y orientados especialmente hacia los niños, para que se habitúen al manejo del ordenador y sus posibilidades multimedia. Al elegir a Wallobee, se han tenido en cuenta muchos detalles tales como diseño, colores y sobre todo un personaje que fuera sumamente atractivo para los niños. Wallobee lo es, pues tras un breve momento de presentación, nos ha caído bastante simpático, tanto él como su amiguita Francesca.

AVENTURA EN WINDOWS

Al ser un juego que prácticamente es una película de dibujos animados, el soporte que se ha utilizado es Windows 3.1, incluso en el mismo CD-ROM viene la versión para los Macintosh. Es lógico, el juego es un derroche de color y sonido, y al ser orientado para niños con más de cuatro años, su manejo con el ratón es sumamente sencillo, pues el



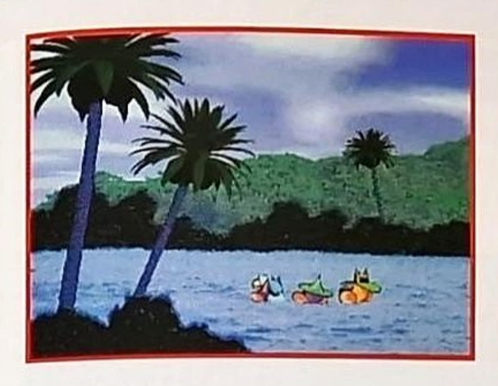


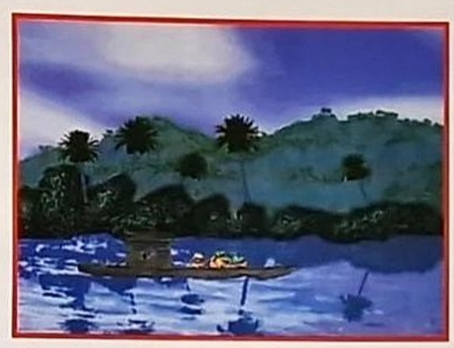




CUESTION DE IDIOMA

El programa viene preparado para dos idiomas: inglés, por supuesto, y francés. Sabemos que, tal vez, el mercado español no sea tan fuerte como los dos anteriores, pero al ser un programa para niños, nos gustaría que se tradujera para una mejor comprensión. No obstante, el manejo del juego es muy sencillo, y todas las acciones a realizar son intuitivas, por lo que es posible para cualquiera llegar al final.







ELEFANTE DE ORO

Tailandia es un bello país. Nuestros protagonistas disfrutan de las bellezas aborígenes, hasta que le piden ayuda para recuperar un elefante de oro. Fue robado por una banda de mafiosos de Bangkok, además de ser reclamado por casi todos los criminales del mundo. Wallobee no es un cobarde y promete ayudar en esta difícil tarea.

jugador debe tomar una pequeña decisión de vez en cuando; una decisión equivocada y al traste con la aventura.

Además de Wallobee y Francesca, existe otro personaje que encarna al "malo". Un cocodrilo bastante torpe, llamado Dagon, que insiste en robar el elefante de oro. Wallobee y Francesca deberán impedírselo y devolverlo a su lugar de origen, situado en una pacífica aldea de Tailandia. Lo más divertido del juego es cuando manejamos a Dagon y le provocamos todo tipo de accidentes, como le pasa al Coyote cuando intenta atrapar al Correcaminos. El sentido del humor se ha intesificado al máximo.

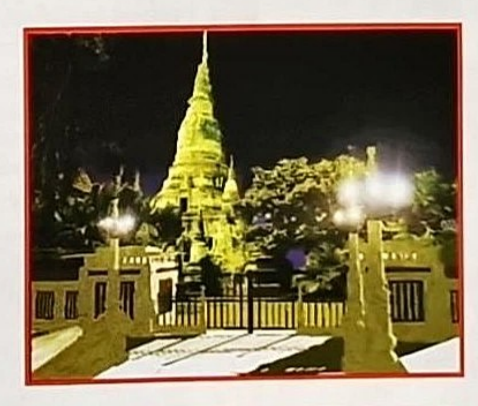
CUESTIONES TECNICAS

La instalación del juego es muy sencilla. Cualquier chaval sin miedo al ordenador puede manejar el Administrador de Programas de Windows e instalarlo. De todas formas, la supervisión de los padres es necesaria, sobre todo si los chicos no saben lo peligroso que puede resultar borrar archivos.

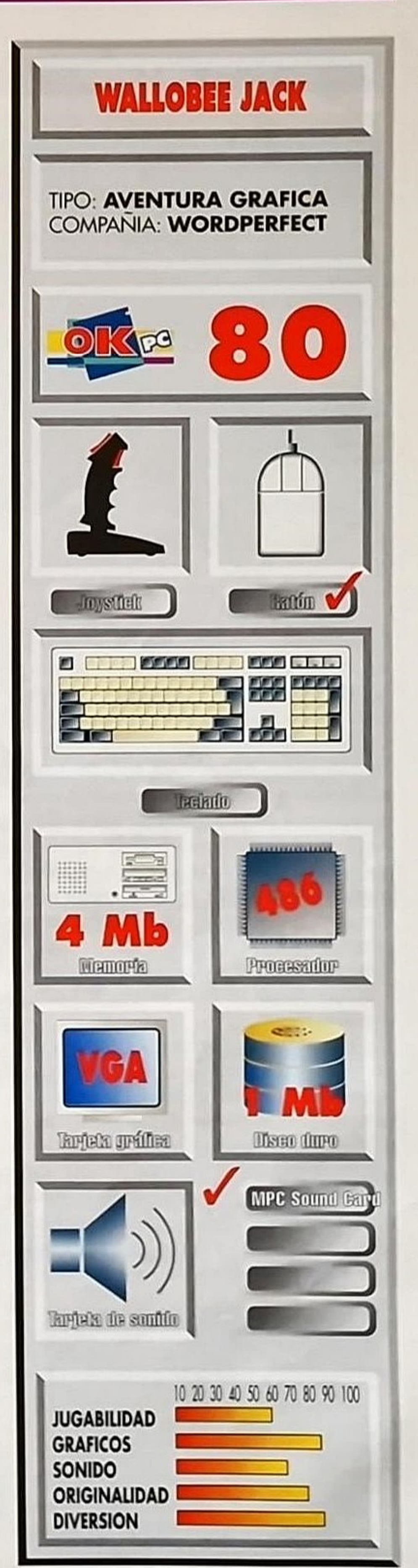
Aunque con 4 megas de memoria es suficiente para que corra el juego, como es bien sabido, las aplicaciones multimedia de Windows agradecen bastante que el sistema tenga 8 megas o más de memoria. En ese caso, *Wallobee Jack* se comportará exactamente como si estuviéramos viendo una serie en televisión. El acceso al CD es bastante rápido en cualquier lector de doble velocidad y no se pierde en ningún momento el ritmo de la historia.

Los juegos educativos están de moda. El último lanzamiento de Wordperfect lo es, pues familiariza al niño con el ordenador, pero su verdadero atractivo consiste precisamente en su sencillez y la calidad extraordinaria que presenta su diseño.

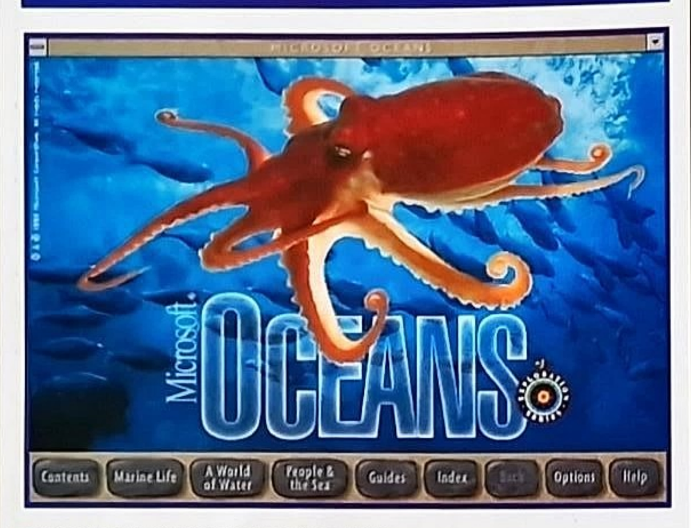
ANGEL FCO. JIMENEZ





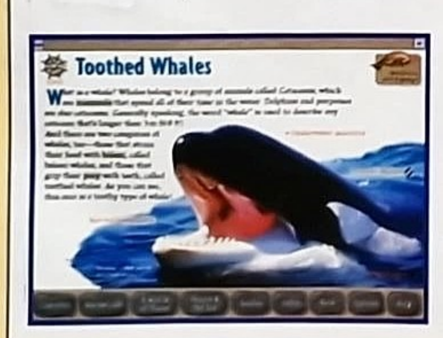


MICROSOFT OCEANS



- NOMBRE: MICROSOFT OCEANS
- COMPAÑIA: OCEANS
- DISTRIBUIDOR: ERBE

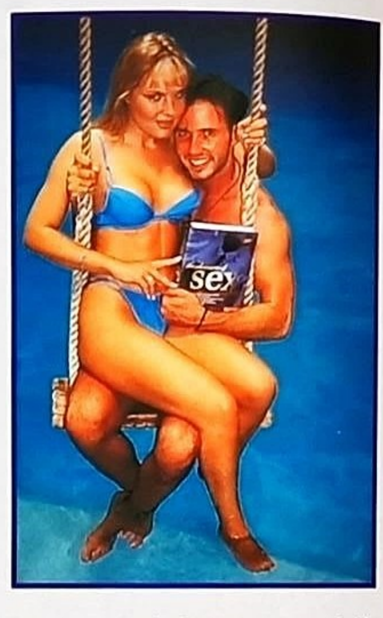
La línea Microsoft Home se caracteriza por su alto contenido educativo combinando ciencia con las posibilidades multimedia de los ordenadores actuales. Esta vez le ha tocado el turno a los océanos y las maravillas encerradas en él.
Con imágenes a todo color y multitud de videos, como viene siendo norma habitual en esta serie, se presenta una enciclopedia que nos muestra los oceanos desde varias perspectivas. Disponemos de una completa referencia a la zoología y biología marinas. Aparecen multitud de especies con sus características más importantes, además de su relación con el medio ambiente marino. Los amantes de los animales están de enhorabuena.
Por otra parte, se da un pequeño repaso de la historia de la relación entre el hombre y el mar. Desde la época de los descubridores hasta los piratas, podemos aprender cómo vivian esas personas en ese ambiente: los barcos de madera y su mantenimiento, cómo se divertian y las diferentes penurias a las que tenían que enfrentarse: enfermedades, naufragios, etc.
En la época actual se acentúa la importancia del mar en la economía mundial, su importancia militar, y la tecnología que actualmente se desarrolla a partir de él, como puede ser la construcción de grandes barcos, submarinos atómicos y plataformas petrolíferas. Y por último, un repaso a la ecología marina, con los peligros que la acechan, y de los cuales, los humanos somos sus principales responsables.
Microsoft Oceans es uno de los productos más cuidados que hemos visto en aplicaciones multimedia, su diseño es atractivo, al igual que el tema que trata. Las profundidades marinas te esperan.





LOS PLACERES DEL SEXO

- NOMBRE: LOS PLACERES DEL SEXO
- COMPAÑIA: STATUS VISUAL COMMUNICATION
- DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.



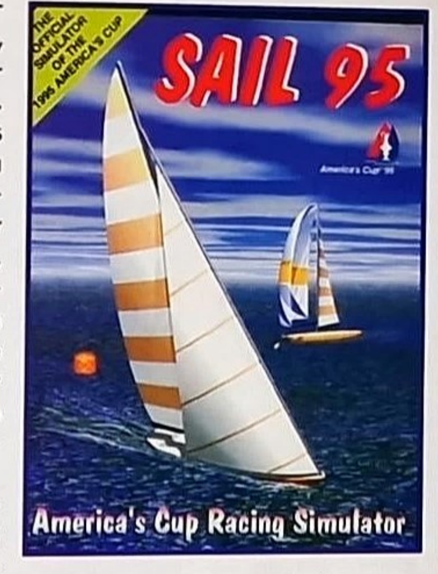
EL sexo todavía permanece como tema tabú en la educación de numerosas personas, y cuando llega la hora de la verdad, la mayoría se apaña como puede o lo que haya aprendido. Es verdad que el instinto vale por sí solo, pero como todo en la vida, la experiencia y puntos de vista distinto a los nuestros de practicar el sexo siempre vienen bien para sorprender a tu pareja. Con los nuevos tiempos, está cambiando la tendencia, y la gente ya no se corta al preguntar aquellos temas que más le interesan a psicólogos o médicos especializados.
Los Placeres del Sexo es una enciclopedia interactiva, con la cual podemos orientarnos desde casa sobre aquellos temas que más nos interesen. No intenta sustituir a nadie, pero es una de las aplicaciones que de una forma más seria y explícita al mismo tiempo trata el tema del sexo. Con más de 50 minutos en video mostrando temas tan sugerentes como "Vestir para complacer" o un test para comprobar nuestras ideas, también se incluyen temas de utilidad médica como las enfermedades de transmisión sexual, y los mejores métodos anticonceptivos.
Asimimo se incluye una sección con las principales dudas que la gente ha planteado en las consultas. Algunas curiosas, otras francamente divertidas, y la mayoría interesantes para todos.
En definitiva, un producto tratado por profesionales, tecnicamente brillante al aprovechar todas las posibilidades multimedia de Windows, y con un tema tan sugestivo como puede ser practicar bien uno nuestros instintos básicos.





SAIL 95

- NOMBRE: SAIL 95
- COMPAÑIA: VIVID SIMULATIONS, INC.
- DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.



Si tu sueño es convertirte en marino, Sail 95 te puede ayudar a conseguirlo. Los efectos especiales como el oleaje y la brisa marina las tendrás que improvisar tu mismo en casa, pero en lo que se refiere a la simulación de un velero, este juego te puede dar sensaciones que sólo lo permiten los barcos de verdad.

La sensación de realidad es enorme, y si acaso permanecemos en una zona sin nada de viento, la pantalla de nuestro ordenador se mostrará tranquila durante horas. No esperes un juego de acción en Sail 95. Pero en cambio los que posean un barco, y por motivos varios, permanezcan en tierra, Sail 95 les ofrece el mejor simulador de veleros de la actualidad. No somos unos expertos como marineros, y en un primer momento los controles del juegos son bastante sencillos y no hay muchos, pero dominar el viento y aprovecharlo de la mejor forma posible ya es otro cantar, y casi siempre haciamos agua en el sentido literal de la palabra.

El manual es de lo más completo, destacando el capítulo dedicado enteramente a la metereología. Parece mentira que en un juego dedicado a la simulación, acabemos sabiendo tanto de isobaras y frentes frios. La verdad, es que cualquier marino necesita dominar esta materia para desarrollar su trabajo. Un detalle más de este simulador, que junto con su capacidad para crear regatas, se puede convertir en pura adicción para los amantes del mar.

68 OK PC



INTERPLAY'S CLASSIC COLLECTION

- NOMBRE: INTERPLAY'S CLASSIC COLLECTION
- COMPAÑIA: INTERPLAY
- DISTRIBUIDOR: ARCADIA

El producto que nos ocupa en estos momentos es un pack en formato CD-ROM, con veinticuatro diferentes juegos de mesa, seleccionados entre los mejores, por la compañía programadora Interplay.



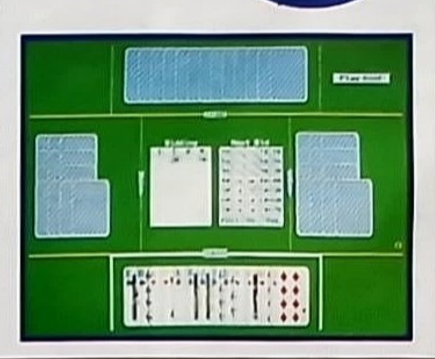
Si gustas de este tipo de programas que te ofrecen una divertida partida de cartas, piezas, y demás, este es tu producto, ya que además de pedir muy pocos requerimientos, un 386SX a 16 Mhz. o superior, una tarjeta gráfica VGA, una tarjeta de sonido Sound Blaster o 100% compatible y la plataforma Windows instalada en tu ordenador, en su versión 3.1 o superior, los juegos que ofrece son extremadamente divertidos. Sharif on Bridge es el primero de ellos y estará en todo momento ambientado por un profesor que en todo momento nos da instrucciones con voz en off.

Russian 6 pak es el segundo de este grupo, que ofrece seis de los más impresionantes retos de la lejana Rusia, desde el final de la guerra fría. Este pak ha sido grabado en el CD-ROM, de manera que funcione en DOS y en Windows.

Solitaire for Windows te da doce nuevas maneras de disfrutar con las cartas. Cada uno de ellos puede jugarse en modo normal o campeonato.

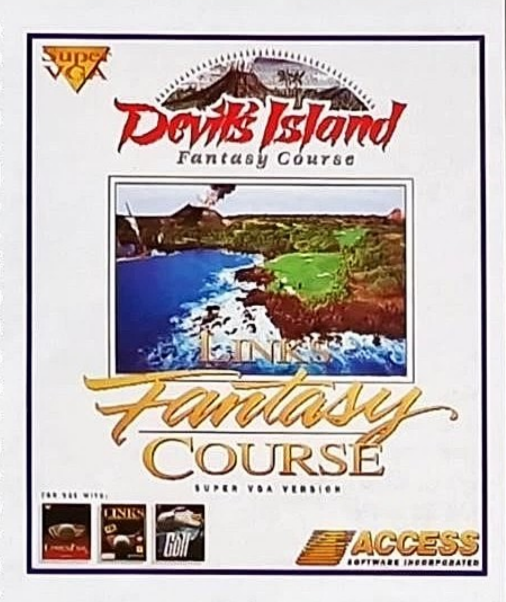
The Classic 5 es el último en la cola y no por eso el peor, ya que incluye cinco simulaciones de los juegos de mesa más famosos del momento, Backgammon, ajedrez, Bridge y Go, cada uno de ellos con muchas variaciones y opciones de partida.

77 OK PC



LINKS FANTASY COURSE

- NOMBRE: LINKS FANTASY COURSE
- COMPAÑIA: ACCESS
- DISTRIBUIDOR: PROEIN S.Aç



Los señores de Access ya no saben que hacer para darnos más y más diversión con el sempiterno simulador deportivo de golf Links. En esta ocasión han creado ellos mismos y nuevo terreno de juego, aunque esta vez no está basado en ningún campo real traducido a bits de información, sino un escenario sacado de sus retorcidas mentes, al que han bautizado con el nombre de Devil's Island.

En nuestro recorrido por la isla, mientras vamos en busca de un preciado Eagle, podremos ver entre otras cosas, cabezas gigantes, talladas en la roca, un barco pirata encallado y a punto de hundirse, pirámides al más puro estilo azteca, zonas tribales y en definitiva, todo lo necesario para crear un ambiente bucólico, imaginativo y sobre todo irreal en todos los aspectos.

Los gráficos, como ya va siendo costumbre son en una excepcional SVGA, que si bien limita el número de usuarios, convierte a Links en el, hoy por hoy, mejor simulador de golf.

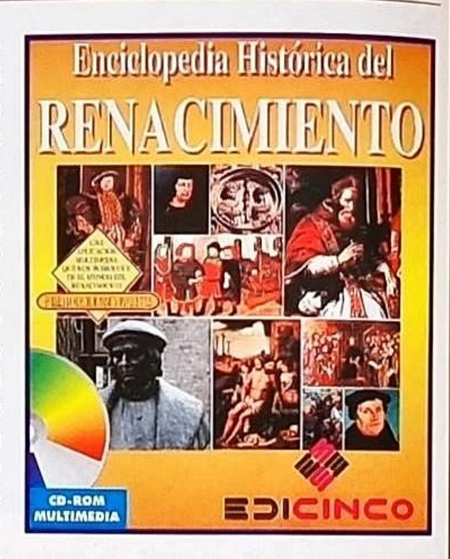
El intérprete sigue siendo el mismo para que aquellos que llevan ya mucho tiempo con el caddy detrás suya en las muchas extensiones que tiene este juego sepan ponerse empezar por las buenas y sin tener que leerse el manual, a la vez que para aquellos que toman por primera vez este simulador no tengan ninguna dificultad en aprender su manejo con el único requisito de leerse por encima las instrucciones.

Links Fantasy Course, Devil's Island incluye una nota de humor a lo que es el simulador deportivo más serio que hemos visto hasta hoy.



ENCICLOPEDIA HISTORICA DEL RENACIMIENTO

- NOMBRE: ENCICLOPEDIA HISTORICA DEL RENACIMIENTO
- COMPAÑIA: EDICINCO
- DISTRIBUIDOR: ARCADIA



Desde estos momentos, la distribuidora española Arcadia ha comenzado a tratar con los productos de Edicinco y para inaugurar esta relación, el primer producto va a ser una enciclopedia didáctica con el único tema de una de las etapas artísticas más importante en la historia de la humanidad, el Renacimiento, aunque visto desde el punto particular de uno de los humanistas más famoso de aquella época: Juan Luis Vives.

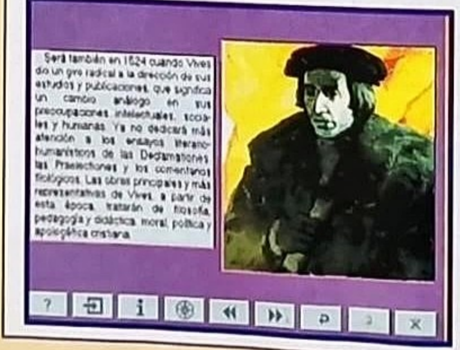
La base de datos que incluye la Enciclopedia Historica del Renacimiento, tiene en sus haberes más de 2000 textos diferentes, con definiciones, hechos históricos, biografías, etc, más de 600 imágenes de la época, la mayoría de ellas inéditas y todo esto amenizado con cerca de 600 ficheros de voces digitalizadas y una cuidada selección la más impresionante de las músicas del siglo.

Datos reveladores sobre los personajes más famosos de la época entre los que destacan Luis Vives, Erasmo de Rotterdam, Tomás Moro e información acerca de las instituciones que actuaban en esos momentos, como la Universidad, o la Inquisición serán otras de las muchas cualidades que tiene este producto.

Todo esto y mucho más da pie a un CD-ROM con más de 500 Mb. de información y cientos de horas de interés por parte del usuario.

El único requisito que pide esta enciclopedia es tener el entorno Windows instalado en el ordenador, en su versión 3.1 o superior.

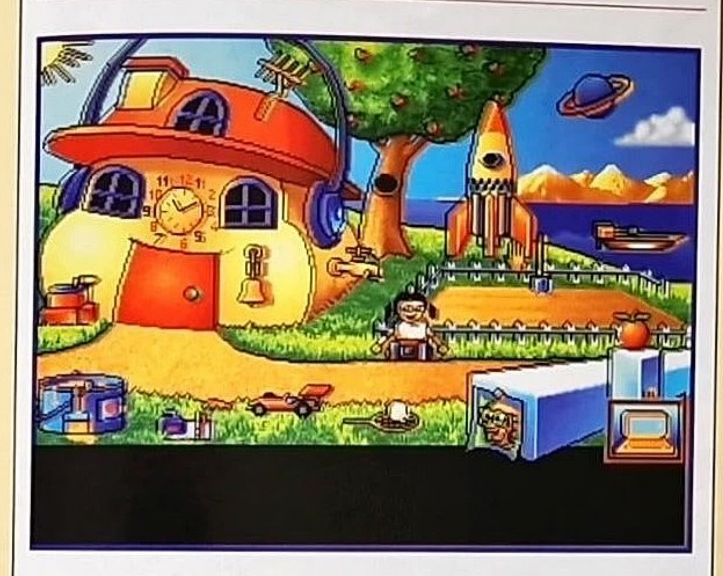
Con gráficos en SVGA de 256 colores, la Enciclopedia Histórica del Renacimiento es uno de los productos históricos más completos que tenemos a nuestro alcance.





YO LEO Y YO CALCULO

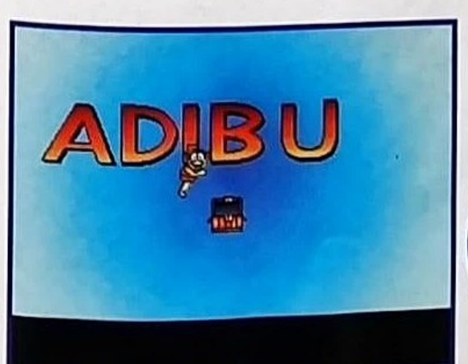
- NOMBRE:YO LEO Y YO CALCULO
- COMPAÑIA:COKTEL
- DISTRIBUIDOR:COKTEL



Un nuevo producto educativo de la serie Adibú, para los más pequeños de la casa. En esta ocasión está dirigido a todos aquellos niños que está cursando primero de primaria, pues este producto tiene como propósito el ayudar al chaval a dar sus primeros pasos en el mundo de la lectura y el cálculo, con sencillos textos para perfeccionar la caligrafía y facilidad de comprensión y fáciles sumas y restas para familiarizarlos con los números, que tan necesarios son hoy en día.

Yo Leo y Yo Calculo de la serie Adibú ha sido creado de manera que funcione bajo el entorno Windows 3.1, con la consabida mayor facilidad de manejo, gracias al sistema de menús al que esta plataforma nos tiene acostumbrados, aunque siempre será necesaria la ayuda de un adulto cuando se esté ejecutando el programa. Este programa está totalmente en castellano y se ha hecho de manera que el niño pueda participar activamente, pues cada una de las pantallas está repleta de objetos que actuarán de una determinada manera cada vez que se les pulse con el cursor del ratón. Este programa es de aquellos que verdaderamente cumplen aquello de aprende jugando.

La serie Adibú es una de las mejores en el terreno de la educación infantil, hasta tal punto que todos los productos de esta serie han sido aprobados por el Ministerio de Educación y Ciencia y nadie descarta que en un futuro se utilicen estos CD-ROM en las escuelas para los niños de párvulos, preescolar y primaria.





ALL MOVIE GUIDE

- NOMBRE:ALL MOVIE GUIDE
- COMPAÑIA:COREL
- DISTRIBUIDOR:COREL

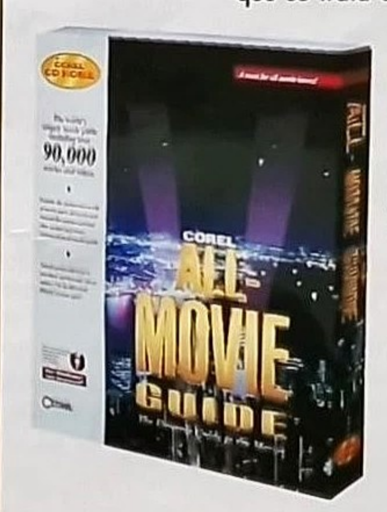


La línea de Corel CD Home está creciendo día a día. Este mes os ofrecemos una estupenda guía de cine y televisión que tiene todo lo que un buen cinéfilo pueda querer.

Gracias a este título es posible acceder a la mayor base de datos multimedia disponible referente al cine (más de 90.000 títulos clásicos y contemporáneos), y cuando digo cine no sólo me refiero a las películas que se crean para el gran cine, incluyo también las creadas especialmente para la televisión, así como todos los actores a los que incluso se les han realizado entrevistas que podremos consultar mnediante minivídeos.

No sólo se ha pensado en realizar una estupenda base de datos, el programa también incluye opciones avanzadas y sencillas de usar que permiten catalogar películas, crear listas con las películas que deseamos comprar en un futuro e incluso disfrutar de un simple, pero muy divertido "Trivial" de cine.

El único defecto, y muy importante en nuestro mercado, es que se trata de un producto en inglés y que de momento no se piensa traducir al castellano. El mismo problema lo tiene su gran rival en el mercado: Conemania´95, al que supera con creces en el gran volumen de información que maneja.

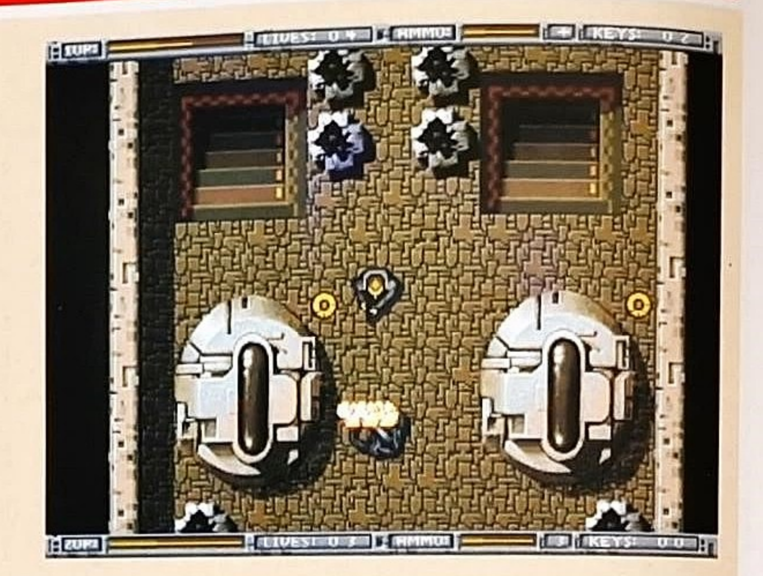




ALIEN BREED 2: TOWER ASSAULT

Limpiar de escoria alienígena la base de Marte ya no será tan problemático a partir de ahora, gracias a los siguientes passwords. Patéales el trasero a los extraterrestres:

- Security level 2: FCDBMDEASDCAAADM
- Security level 3: FCCELDAAHDCAAAEK
- Engineering level 1: FBKDMDEAFDCAAAEB
- Science level 3: JGCJNDEAPDCAACS
- Military level 3: EPAEMDEBBDCAAAEA
- Main Tower level 2: LAAPJDAISDCAAACM
- Main Tower level 2: LACJPDADSDCAAACS
- Main Tower level 4:HCAPJDADSDCAAADD
- Main Tower level 4: HCBPSLADSDCAAACB
- Stores level 3: EJDCPDAASDCAAADK
- Civilian level 3: EEHBNDAASDCAAADK
- Passwords varios: FKASMCEABDCAAACI
  JGAFICEABDCAAAEJ
  FKANLCEABDCAAADP



RISE OF THE TRIAD

CODIGOS GENERALES

CHOJIN	Invencible y munición infinita
GOTO	Menú niveles
REEN	Volver a entrar en el nivel
GOOBERS	Comenzar de nuevo el juego
GOARCH	Saltar al siguiente nivel
GOGATES	Sale del programa

CODIGOS DE SEGURIDAD

SIXTOYS	Todas las llaves y chaleco antibalas
PANIC	Salud al máximo
HUNTPACK	Todas las llaves y la armadura
LUNGDUNG	Máscara de gas
BURNME	Armadura antifuego
SHOOTME	Chaleco antibalas

CODIGOS DE OBJETOS

TOOSAD	Modo Dios
FLYBOY	Modo Mercurio (volar)
BADTRIP	Seta
BOING	Modo bote



CODIGOS DE ENTORNO

DIMON	Menos luz
DIMOFF	Más luz
GOTA486	Activa techos y suelos
GOTA386	Desactiva techos y suelos
LONDON	Activa niebla
NODNOL	Desactiva niebla
SHINEON	Activa las luces
SHINEOFF	Desactiva las luces

CODIGOS DE ARMAS

JOHNWOO	Dos pistolas
PLUGEM	Metralleta
VANILLA	Bazooka
HOTTIMES	Misiles guiados por el calor
BOOZE	Drunk Missile
FIREBOMB	Firebomb
BONES	Lanzallamas
SEEYA	Modo Dios
RIDE	Cámara sobre el misil

CODIGOS VARIOS

HERE	Da una muestra de tu posición
RECORD	Graba una demo del nivel
STOP	Para la grabación
PLAY	Ejecuta la grabación
WHACK	Te hieres a ti mismo
SPEED	Más velocidad
86ME	Te mata

JUNGLE STRIKE

Iñigo Landaburu , de Vitoria nos ha enviado todos los passwords para poder avanzar más fácilmente por los niveles de este difícil arcade bélico:

NIVEL	PASSWORLD
2	2MMCLMMML
3	9BNB9MMM6
4	9BB#BNMM*
5	YVVQPNMM4
6	YVC69BMMZ
7	MCXNYVMM*



SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Todos sabéis que hay un personaje oculto llamado Akuma, pero seguramente lo que la mayoría no pensabais es que vosotros también podéis jugar con él y que es realmente sencillo. Ve a la pantalla de elección de personaje y realiza la siguiente combinación en un máximo de diez segundos: Ryu, T-Hawk, Guile, Cammy, Ryu. Aparecerá entonces en la parte superior izquierda de la pantalla y podrás seleccionarlo. ¿Sus movimientos especiales? Prueba a realizar las combinaciones de Ryu, pudiendo lanzar las bolas de energía en el aire e incluso tienes otra magia de teletransportación al más puro estilo de Dhalsim.



THE LION KING

Para pasar de nivel sin dificultad alguna, lo único que tienes que hacer es teclear en la pantalla del menú principal "DWARF", para, a continuación, en cualquier momento de una partida presionar la L. A partir de ahora no va a ser tan complicado convertirse en el rey de la selva. ¡Hakuna Matata, compañeros!

MAGIC CARPET

Con este genial truco, ni siquiera Aladino será capaz de comparar tu pericia en el aire, a bordo de una alfombra mágica. Mientras estás en medio de una partida, pausa la acción y presiona la I. A continuación, teclea "RATTY"e Intro y, por último, la combinación de teclas que más se acomode a tus gustos:

ALT + F1: Te da todos los hechizos.
ALT + F2: Te da más maná.
ALT + F3: Mata a todos los jugadores.
ALT + F4: Destruye todos los castillos.
ALT + F5: Destruye todos los globos.
ALT + F6: Energía al máximo.
ALT + F7: Mata a todas las criaturas del nivel.
SHIFT + C: Te lleva al final del nivel en el que estás.

Estos trucos tienen el problema añadido de que elimina la posibilidad de salvar el juego, pero prueba a teclear CARPET - LEVELX, donde X es el número del nivel.

WARRIORS

Este genial truco de nuestra propia cosecha conseguirá que un fantástico juego de lucha como ya es *Warriors*, sea aún más divertido y sorprendente. Antes de introducir ninguno de los códigos, debes teclear en la pantalla del menú CHEAT; si lo has hecho correctamente, verás que aparece una nueva opción, donde puedes introducir lo que a continuación te ofrecemos:

■ PAME: Aparece un nuevo personaje llamado Pamela.
■ GARDENER: Aparece en escena un enano llamado Tom Deck.
■ NUMBERONE: Podrás luchar con Captain Warrior, un luchador de Wrestling.
■ DUNK: Nada más y nada menos que Scottie Pippen.
■ ELEVENTH: Tendrás la oportunidad de pelear usando al Maestro. Prueba estos golpes:
■ Derecha, derecha, puño: Agarre con tentáculos
Derecha, derecha, patada: Rayo de poder
Izquierda, derecha, puño: Atraes al enemigo hacia ti
Izquierda, derecha, patada: Invocación de espíritus malignos
■ CIRCUS: Puedes seleccionar un nuevo escenario
■ REPLAY: Te da una secuencia de repetición
■ NOPAIN: Elimina las armas
■ TYSON: Elimina los golpes especiales
■ SNOWHITE: Los luchadores son reducidos
■ NOGAIN: El arma está pegada a tu mano y no puede caer
■ FINALFIVE: Cinco rounds en vez de tres
■ NBK: Solamente un round
■ EVILDEATH: Modo gore
■ RESURRECTION: Vidas infinitas
■ EASYSPECIALMOVES: Los movimientos especiales salen mucho más fácilmente.
■ FORQA:con F1 ganas el round; con F2 peleas directamente con el Maestro; con F3 y F5 aumentas tu barra de magia.



PINBALL FANTASIES

Con este truco podrás mover la mesa tanto como quieras sin temor a que te dé falta y se te queden los flippers bloqueados, perdiendo una de tus preciadas bolas. Es muy sencillo, una vez que entras en el tablero que deseas jugar, verás que empieza a realizarse un scroll vertical. Es en ese momento cuando tienes que teclear la palabra EARTHQUAKE y prepárate para un pinball movidito, sin temor a nada.

MORTAL KOMBAT II

Para el juego de lucha uno contra uno más sangriento de todos los tiempos, hemos conseguido un genial truco y todas las combinaciones para cada luchador. Una vez te encuentres en la pantalla negra en la que sale el copyright, teclea ALCULEDSSUL. Si lo has hecho correctamente, oirás una señal sonora que te informará que el truco ha funcionado. A continuación pulsa F9 en la pantalla de Acclaim y así aparecerá un nuevo menú en el que podrás activar y desactivar Invulnerabilidad, créditos infinitos, matar a los jugadores con un solo golpe, parar el reloj, etc.
Y aquí van las combinaciones de movimientos para todos los personajes:

LIU KANG:
BOLA DE FUEGO: Delante, delante, puño alto.
PATADA DEL TIGRE: Delante, delante, patada alta.
PATADA MULTIPLE: Mantener patada baja durante 3-5 segundos.
FATALITY 1: Girar 360 grados el mando al contrario de las agujas del reloj.
FATALITY 2: Abajo, delante, detrás, detrás, patada alta.
BABALITY: Abajo, abajo, delante, detrás, patada baja.
FRIENDSHIP: Delante, detrás, detrás, detrás, patada baja.

SCORPION:
LLAVE DE PIERNAS: Detrás, diagonal abajo-detrás, abajo, diagonal abajo-delante, delante, patada alta.
TELEPORTACION: Abajo, diagonal abajo-detrás, detrás, puño alto.
GARFIO: Detrás, detrás, puño bajo.
FATALITY 1: Abajo, abajo, arriba, arriba, puño alto.
FATALITY 2: Mantener puño alto, abajo, delante, delante, delante, soltar puño alto.
BABALITY: Abajo, detrás, detrás, patada alta.
FRIENDSHIP: Detrás, detrás, abajo, patada alta.

REPTILE:
INVISIBLE: Arriba, arriba, abajo, puño alto.
ESFERA DE PODER: Detrás, detrás, puño alto y puño bajo.
ACIDO: Delante, delante, puño alto.
FATALITY 1: Detrás, detrás, abajo, puño bajo.
FATALITY 2: Hacer invisible, delante, delante, abajo, patada alta.
BABALITY: Abajo, detrás, detrás, detrás, patada baja.
FRIENDSHIP: Detrás, detrás, abajo, patada baja.

SUB-ZERO:
CONGELACION: Girar desde abajo hasta delante, puño bajo.
SUELO DESLIZANTE: Girar desde abajo hasta detrás, patada baja.
BARRIDO: Bloqueo, abajo, puño bajo y patada baja.
FATALITY 1: Delante, delante, abajo, patada alta, delante, abajo, delante, puño alto.
FATALITY 2: Mantener puño bajo, detrás, detrás, abajo, delante.
BABALITY: Abajo, detrás, detrás, patada alta.
FRIENDSHIP: Detrás, detrás, abajo, patada alta.

SHANG TSUNG:
BOLA SIMPLE: Detrás, detrás, puño bajo.
BOLA DOBLE: Detrás, detrás, delante, puño bajo.
BOLA TRIPLE: Detrás, detrás, delante, delante, puño bajo.
EN SCORPION: Arriba, arriba.
EN SUB-ZERO: Delante, abajo, delante, puño alto.
EN REPTIL: Arriba, abajo, puño alto.
EN JOHNNY CAGE: Detrás, detrás, abajo, patada baja.
EN JAX: Abajo, delante, detrás, patada alta.
EN KITANA: Bloqueo, bloqueo, bloqueo.
EN RAYDEN: Abajo, detrás, delante, patada baja.
EN MILEENA: Mantener puño alto 3-5 segundos.
EN LIU KANG: Detrás, delante, delante, bloqueo.
EN KUNG LAO: Detrás, abajo, detrás, patada alta.
EN BARAKA: Abajo, abajo, patada baja.
FATALITY 1: Arriba, abajo, arriba, patada baja.
FATALITY 2: Mantener 3 segundos patada alta.
FATALITY 3: Mantener 25 segundos puño bajo.
BABALITY: Detrás, delante, abajo, patada alta.
FRIENDSHIP: Detrás, detrás, abajo, delante, patada alta.

JAX:
GANCHO SONICO: Girar desde delante hasta detrás, patada alta.
TERREMOTO: Mantener 3 segundos patada baja y soltar.
LLAVE MULTIPLE: Agarrar y pulsar puño alto.
FATALITY 1: Apretar puño bajo, delante, delante, delante, soltar puño bajo.
FATALITY 2: Bloqueo, bloqueo, bloqueo, bloqueo, puño bajo.
BABALITY: Abajo, arriba, abajo, arriba, patada baja.
FRIENDSHIP: Abajo, abajo, arriba, arriba, patada baja.

KITANA:
ABANICO: Detrás, detrás, puño alto y puño bajo.
PUÑO VOLADOR: Girar desde delante hasta detrás, puño alto.
ONDAS FLOTANTES: Detrás, detrás, detrás, puño alto.
FATALITY 1: Mantener patada baja, delante, delante, abajo, delante, soltar patada baja.
FATALITY 2: Bloqueo, bloqueo, bloqueo, patada alta.
BABALITY: Abajo, abajo, abajo, patada baja.
FRIENDSHIP: Abajo, abajo, abajo, arriba, patada baja.

KUNG LAO:
SOMBRERO CORTANTE: Detrás, delante, puño bajo.
TELETRANSPORTACION: Abajo, arriba.
PATADA AEREA: Saltar, abajo, patada alta.
FATALITY 1: Delante, delante, delante, delante, patada baja
FATALITY 2: Mantener puño bajo, detrás, detrás, delante, arriba.
BABALITY: Detrás, detrás, delante, delante, patada alta.
FRIENDSHIP: Detrás, detrás, detrás, abajo, patada alta.

JOHNNY CAGE:
BOLA BAJA: Girar desde detrás hasta delante, puño bajo.
BOLA ALTA: Girar desde delante hasta detrás, patada baja.
PATADA LANZADA: Detrás, delante, patada baja.
FATALITY 1: Abajo, abajo, delante, delante, puño bajo.
FATALITY 2: Delante, delante, abajo, arriba.
BABALITY: Detrás, detrás, detrás, patada alta.
FRIENDSHIP: Abajo, abajo, abajo, patada alta.

MILEENA:
SAI HELADO: Mantener puño alto 3-5 segundos.
ATAQUE RODANTE: Detrás, detrás, abajo, patada alta.
TELEPORTACION: Delante, delante, patada baja.
FATALITY 1: Delante, detrás, delante, puño bajo.
FATALITY 2: Mantener patada alta 2-3 segundos.
BABALITY: Abajo, abajo, abajo, patada alta.
FRIENDSHIP: Abajo, abajo, abajo, arriba, patada alta.

BARAKA:
ESPADA HELADA: Abajo, diagonal abajo-detrás, detrás, puño alto.
ATAQUE CORTANTE: Detrás, detrás, detrás, puño bajo.
GOLPE REBANADOR: Mantener detrás, puño alto.
FATALITY 1: Detrás, detrás, detrás, detrás, puño alto.
FATALITY 2: Detrás, delante, abajo, delante, puño bajo.
BABALITY: Delante, delante, delante, patada alta.
FRIENDSHIP: Arriba, delante, delante, patada alta.

RAYDEN:
RAYO: Abajo, diagonal abajo-delante, delante, puño bajo.
SALTO MORTAL: Detrás, detrás, delante.
ELECTROCUTACION: Mantener 3 segundos el puño alto y soltar frente al enemigo.
FATALITY 1: Mantener patada baja 5 segundos soltar, bloqueo y patada baja repetidas veces.
FATALITY 2: Mantener puño alto 10 segundos soltar cerca del enemigo.
BABALITY: Abajo, abajo, arriba, patada alta.
FRIENDSHIP: Abajo, detrás, delante, patada alta.

TERMINAL VELOCITY

Marcos Ramírez Paricio nos ha suministrado los códigos necesarios para facilitarnos enormemente la labor de liberar el Universo de la escoria alienígena:

TRIGODS - Nave indestructible.
TRISHLD - Escudo protector.
TRINEXT - Pasar al nivel siguiente.
TRIHOVR - Hover Pad.
MANIACS - Activar After Burner.
TRSCOPE - Osciloscopio.
TRIBURN - Velocidad terminal.
TRFRAME - Contador gráfico.
3DREALM - Niebla.
TRIFIR1 - P.A.C. (1).
TRIFIR2 - I.O.N. (2)
TRIFIR3 - R.T.L. (3)
TRIFIR4 - M.A.M. (4)
TRIFIR5 - S.A.D. (5)
TRIFIR6 - S.W.T. (6)
TRIFIR7 - D.A.M. (7)
TRIFIR8 - Esfera After Burner.
TRIFIR9 - Invisibilidad.
TRIFIR0 - Invencibilidad momentánea.



METAL MARINES

Este genial juego de estrategia que apareció primeramente en las videoconsolas para después hacerlo en los PC puede ser mucho más sencillo si desde este momento utilizas los passwords que aquí te ofrecemos. Antes los que tuvieran los robots más poderosos eran los vencedores, ahora lo que cuentan son los passwords:

NIVEL 1: PNTM
NIVEL 2: HBBT
NIVEL 3: PCRC
NIVEL 4: NWTN
NIVEL 5: LSMD
NIVEL 6: CLST
NIVEL 7: JPTR
NIVEL 8: NBLR
NIVEL 9: PRSC
NIVEL 10: PHTN
NIVEL 11: TRNS
NIVEL 12: RNSN
NIVEL 13: ZDCP
NIVEL 14: FKDV



DESCENT



Si este arcade tridimensional es divertido a más no poder únicamente con lo que te ofrece desde un principio, imagínate ahora con los códigos que te vamos a dar. A partir de ahora no habrá nadie que se resista al poder de tu nave espacial. Antes de introducir ninguno, debes teclear durante el juego la palabra GABBAGABBAHEY:

SCOURGE - Todas las armas.
MITZI - Todas las llaves.
RACERX - Te proporciona invulnerabilidad momentánea.
GUILE - Te proporciona invisibilidad momentánea.
TWILIGHT - Escudos al máximo.
FARMERJOE - Pasas de nivel.

CODIGOS PARA ACTION REPLAY



LITTLE BIG ADVENTURE:
+LBA165DCE03 - Vidas infinitas.
+LBA165DCC63 - Cantidad de dinero.
+LBA165DCD01 - Cantidad de dinero (usar los dos códigos juntos).
+LBA165DD808 - Gasolina infinita.
+LBA1724FC12 - Salud infinita.

MORTAL KOMBAT II
+MK11243D668C - Energía infinita para jugador 1.
+MK112441568C - Energía infinita para jugador 1 (Usar los dos códigos juntos).
+MK11243EEA8C - Energía infinita para jugador 2.
+MK1124416E8C - Energía infinita para jugador 2 (Usar los dos códigos juntos).
+MK112443F809 - Créditos infinitos.

QUARANTINE
+Q1C866460 - Balas infinitas.
+Q1CA9A77F - Dinero infinito.
+Q1C86441F - Lanzallamas infinito.
+Q1C86541D - Back Jack infinito.
+Q1C865C61 - Trasher infinito.

BUREAU 13

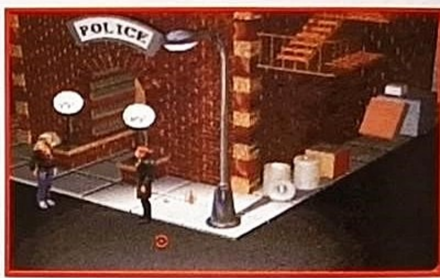
TIPO: **AVENTURA GRAFICA**
COMPAÑIA: **GAMETEK**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN, S.A.**

Bureau 13

INTRIGA DESDE EL MAS ALLA

Una conspiración de fuerzas malignas y sobrenaturales amenaza nuestro mundo. Los agentes de *Bureau 13* son los únicos capaces de detenerla, pero de momento carecen de pistas para el caso más difícil de su carrera.





LA COMISARIA

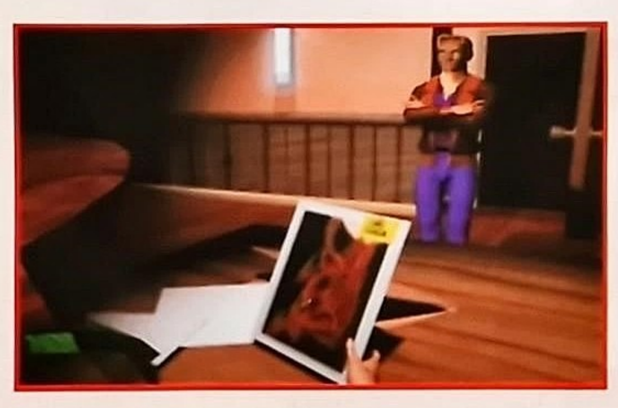
En la pantalla del inicio, fuerza la máquina de periódicos y coge el periódico y la moneda. Luego lee el periódico.

Ve a la comisaria y coge el pegamento de la mesa; sella con él el armario del extintor para que sea imposible abrirlo.

Tira el cenicero a la papelera y se producirá un pequeño incendio con el consiguiente pánico del sargento que huirá despavorido.

Entra en el despacho del sheriff y coge las llaves del escritorio. Están en el cajón superior derecho. Ahora coge el fusible de la caja de la pared y tira del interruptor para quitar la luz.

Para entrar en la Sala de Prueba, utiliza la llave del sheriff y después fuerza la puerta. Coge la cámara de fotos y el



Bureau 13 te ofrece la posibilidad de jugar con varios personajes, cada uno de ellos con unas características determinadas de fuerza y habilidad. El modo más facil de acabarlo es eligiendo a Jimmy (el ladrón) y Alexander (el vampiro), gracias a sus cualidades combinadas de abrir cerraduras y una extraordinaria fuerza para las situaciones difíciles. Pero empecemos.



informe sobre el atentado al sheriff, pero léelo en la calle.

LA TIENDA DE RICK

Entra en la tienda de electrónica de Rick, para ello fuerza la cerradura.

Busca en el archivador la ficha de J. P. y léela. Luego, busca una cinta del contestador automático que se ha caído justo al lado de la mesa. De las que están en la mesa, no importa ninguna.

Colócala en el aparato y escúchala. Por último antes de irte, coge el pelacables.

EL EDIFICIO A.I.

Ve al edificio A.I., pero antes de entrar, haz una visita a su parte trasera, abre el contenedor de desperdicios para coger una caja vacía. Enseña la caja al vigilante y te confundirá con un repartidor nocturno.

En la oficina, abre la fotocopiadora y coge el memorándum del presidente. Léelo. Ahora, coge la nota de la mesa de la secretaria.













Entra en la oficina de seguridad y coge la cinta de vídeo.

Fuerza la puerta del despacho de mister Simpson. Allí tienes que hacer por orden lo siguiente:

. Pulsa el botón de la mesa y se abrirán unos compartimientos secretos en la pared.

. Coge el mando a distancia del vídeo.

. Abre el detector de humo y quítale la batería.

. Coloca la batería en el mando.

. Busca una cinta de vídeo que abre la caja fuerte por la voz de mister Simpson. Por supuesto, tendrás que ponerla en el vídeo para que funcione.

Dentro de la caja fuerte se encuentra otra cinta de vídeo; colócala en el vídeo. En ella aparece la matrícula de un coche: WITHERS.

EL SERVICIO DE MENSAJEROS

Ahora actúa con el vampiro. Entra en el servicio de mensajeros y habla con el gerente.

Luego te conviertes en niebla y subes por la escalera hasta el vestuario de los chicos. Coloca el fusible de la oficina del sheriff en la caja de fusibles para que funcione la luz.

Busca unos guantes en la taquilla del fondo y póntelos. Ahora, coge la chaqueta de la taquilla de la izquierda y busca en ella unas llaves.

Sal del edificio y ve al almacén temporal americano y allí enseña las llaves de J. P. al empleado. El te dará unas cosas pertenecientes a la taquilla de J. P. Puedes encontrar los elementos para ensamblar una bomba y una tarjeta magnética.

Ahora entra en la tienda de automóviles usados y abre la furgoneta de J. P. con la tarjeta magnética. Entra dentro de ella y selecciona el 2 en el ordenador de viaje. Un nuevo destino te espera.

LA PLANTA DE ARMAMENTO

Anda por el bosque hasta que encuentres una valla electrificada. De momento no la cruces, para evitar electrocutarte. Entra de nuevo en el bosque, espera el paso de un camión y busca una rama para colocarla en el camino. El nuevo camión se detendrá y tú en un momento lo robas para entrar en la planta.



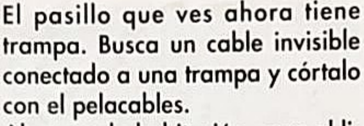
Abre la puerta del garaje y coge la sierra. Pero antes de salir, activa el interruptor; de esta forma, se bajará el andamio. Sal afuera y monta en el andamio.

Utiliza el vampiro para convertirte en neblina. Pasa por debajo de la puerta del nivel 4. Mete el código 2112 en el ascensor para utilizarlo. Entra en el ascensor.









El pasillo que ves ahora tiene trampa. Busca un cable invisible conectado a una trampa y córtalo con el pelacables.

Ahora en la habitación, coge el libro de logaritmos y léelo.

Viene la lista de personas a la que se ha controlado mentalmente mediante un chip. Mister Simpson está implicado directamente con la conspiración de las fuerzas del mal.



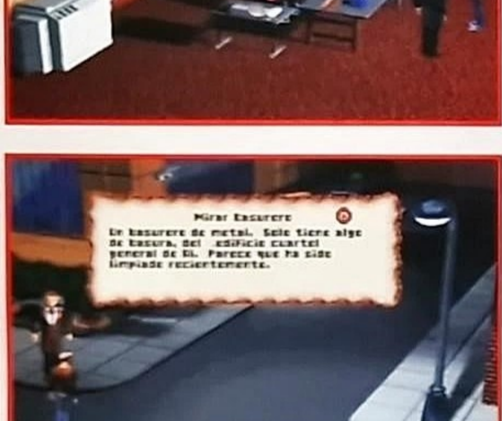


EDDIE HOUSTON

Dirígete al paseo Dogwood con la furgoneta. Una vez que hayas aparcado, ve a la izquierda y entra en la casa azul, forzando la cerradura. Coge la bolsa de deporte verde y examina su contenido. Entra en la cocina y, al cerrar la puerta, aparece el cubo de basura donde puedes encontrar unas entradas para un concierto y una nota.

Sal de la casa y toma el camino de la izquierda hasta que encuentres el club donde puedes pasar con las entradas.

Enséñaselas al portero y habla dentro con uno de los "fans" más exaltados del grupo. Te hablará sobre Eddie Houston y sus locas ideas.





Entra en el camerino y abre el ataúd. Lee la nota de su interior. Sal al aparcamiento donde está el autocar del grupo y abre el maletero. De su interior saldrá Eddie bastante sorprendido. Habla con él y quítale el chip con la opción del menú "mirar".

SAWBUCK

Ahora busca la calle sexta, está cerca del club, y en el callejón pulsa encima del póster del ballet. Es la entrada secreta del escondrijo de Sawbuck, un conocido delincuente.

Atemoriza a uno de sus compinches. Te hablará sobre Sawbuck. Antes de salir, coge las pastillas de depresivos y estimulantes.

Entra en el bar de Carven y enfréntate a Sawbuck, que habrá secuestrado a una de las clientes. Después que haya vaciado el cargador, entra con él en el sotano, donde dejará que le quites el chip facilmente.

DENNIS STARLING

Vuelve de nuevo al paseo Dogwood y fuerza la cerradura de la casa marrón. Escucha la cinta del contestador. Entra en el garaje y coge el libro de desactivación de bombas. Léelo.

Regresa a tu R. V. y desactiva la bomba con el pelacables.

Habla con Dennis y quítale el chip. Este ha sido el más fácil de todos.



VERONICA COTTON

Las cosas se complican un poco más, pues ahora vas a entrar en los mundos de la magia. Entra en el herbolario y habla con la dependienta. Coge el amuleto mágico para presentarte mediante telepatía ante Verónica y puedas conocerla en su domicilio.

Ella te mandará un mensajero: Elmo, un gato. Antes de salir, da el amuleto a la dependienta.

Sigue al gato y te llevara al cementerio, pero tendrás que utilizar el R. V. para viajar hasta allí. El gato te indicará un camino secreto entre las tumbas de atrás. Sigue el sendero hasta la casa de Verónica. Ella te hablará de demonios como Stellerex y su intención de dominar el mundo, pero antes de que termine de hablar, quítale el chip.

LOS LIBROS DE LA MAGIA

Ve al cementerio y saca una foto de la tumba pintada en rojo.







Enseña la foto al sacerdote y te dará un libro sobre exorcismos. Además, te dirá que en la biblioteca hay otro libro sobre magia que será de gran ayuda.

Regresa a la ciudad y fuerza la puerta de la biblioteca. Mira en el ordenador la lista de libros prestados. Luego fuerza el buzón y encontrarás un libro con una nota. Lee la nota.

Accede al Instituto forzando su puerta, como siempre, y entra en la clase, donde aparecerá una lista con las asignaciones de libros: Frank Gembeck Jr. es tu hombre.

Regresa donde aparcaste el R. V. y entra en la casa de la derecha. Lee el libro



encima de la mesa, porque es el que estás buscando. En él se indica que el exorcismo necesita un disco dogwood, la sangre de una mujer virgen y el dedo de un convicto por asesinato.

Regresa a la iglesia, pero ve antes al parque y corta una rama del árbol dogwood. Usa de nuevo la sierra con la rama para construir el disco.

En la biblioteca puedes averiguar la lista de detenidos por asesinato. Te dará un nombre: Spike Clemmnis, que ya ha muerto. Ve al cementerio y busca la tumba de Spike. Utiliza la pala para desenterrarla hasta que encuentres el hueso del dedo.

Sólo falta la sangre de una mujer virgen, la puedes obtener en la cocina de la iglesia. Ahora crea el disco de contención con todos los ingredientes.

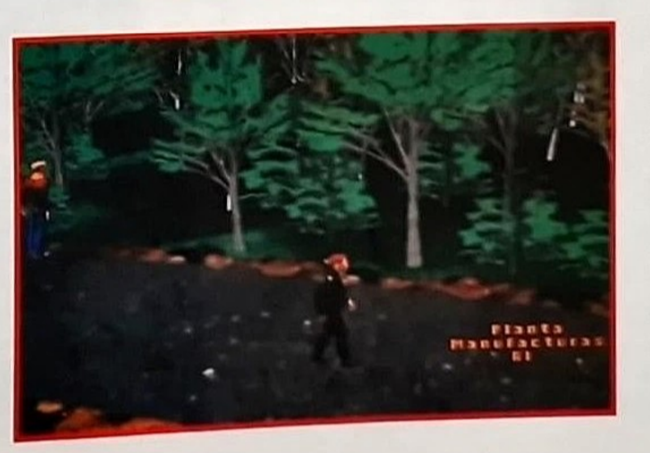
LA LUCHA

Entra en el cementerio y lucha contra Stellerex con el disco.

Ahora ve de nuevo a la planta de armas. Entra como la otra vez, a través del andamio. Utiliza de nuevo al vampiro en forma de nube y echa una pastillas depresivas en el café del guardia. Márchate de la habitación y vuelve cuando el guardia esté dormido. Quítale la chapa del nivel 7 y utilízala para abrir la puerta norte de la habitación.

Despierta al programador con los estimulantes, te hablará sobre un poderoso virus que ha creado Ted. Al mismo tiempo, te suministra un código con clave. Utilízalo para abrir la puerta y coger el mecanismo EMP.









Sal de la habitación y entra por la puerta sudoeste del pasillo. Ve cruzando pasillo hasta que encuentres una puerta que necesita la chapa del nivel 7. En ella, empuja el busto de Shakesperare y aparecerá un pasillo secreto. Entra en él.

Ten cuidado porque existe una trampa láser. Para desactivarla, utiliza el mecanismo ESP. De momento, regresa a la habitación del guardia dormido y entra por la puerta anteriormente cerrada.

En la sala del ordenador central, Ted te dirá el código para eliminar el programa del virus. Siéntate en la silla de realidad virtual y trata de introducir en ella el código, pero el virus te impedirá hacerlo. Recarga el mecanismo EMP en la habitación donde lo encontraste e introdúcelo en el mundo del virus.

Ahora sí que puedes introducir el código.

Con esto, todos los planes demoníacos de Ted han desaparecido y tú habrás ganado un merecido descanso en *Bureau 13*.

ALAN WILDER

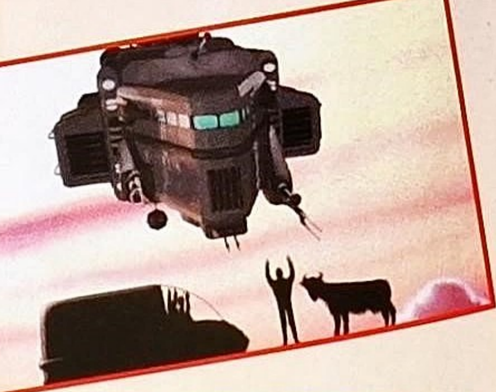
Guilty

GUILTY
TIPO: **AVENTURA**
COMPAÑIA: **PSYGNOSIS**
DISTRIBUIDOR: **DRO SOFT**

Prepárate para sumergirte en la aventura más sorprendente de Psygnosis, dos juegos en uno para que disfrutes al máximo. Jack, un ladrón de tres al cuarto e Ysanne, una policía inquebrantable, dos tipos con un carácter un tanto contrapuesto, intentan salvar a la galaxia de una invasión alienígena. Elige el punto de vista que más te atraiga y... ¡la aventura está servida!

GUERRA DE SEXOS









SOLUCION PARA JACK T. LADD

Jack está encerrado en una celda de la nave espacial de Ysanne. El primer paso será escapar de esta celda; para ello, debes apretar tres veces el interruptor de la luz de la celda: conseguirás que la luz se funda. Avisa al robot de reparaciones, informándole de la situación. El abrirá la puerta, dejándote salir y recorrer el resto de la nave.

SABOTAJE

Coge la bolita de comida que hay justo en frente de la puerta, máscala y formarás una bolita masticada. Recoge de la pared cercana un embudo y sal por la puerta más cercana a la pantalla de tu ordenador, aparecerás en la sala de reactores.

Desciende por las escaleras y utiliza el extintor con el escudo termostático del reactor, haciendo algún que otro daño a éste; avisa de nuevo al robot de mantenimiento para informarle de la avería. Se produce una secuencia automática, apareces otra vez en la sala de las celdas, sal por la puerta del fondo y cruza el pasillo de derecha a izquierda, situándote así en el puente de mandos. Coge





MAS INFORMACION

Habla con todos los personajes que puedas, sobre todo con Jack o Ysanne. Ellos tienen las claves para poder continuar el juego hasta el final. Además, tendrás la oportunidad de sacarle al juego todas sus magníficas virtudes.







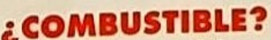








el muñeco de peluche y la tarjeta de pase y sal de allí; en el pasillo, entra por la puerta central, apareces en la sala de la esclusa de desembarco. Coge el colgador y utilízalo para formar un alambre torcido. Regresa a la sala del reactor, utiliza el icono de coger sobre el panel abierto. De esta manera consigues la supervelocidad. Ahora dirígete de nuevo a la sala de la esclusa, usa la tarjeta de pase en el panel de control para abrir la esclusa y deposita la supervelocidad en el interior de la esclusa. Esta será arrojada al exterior de la nave.



¿COMBUSTIBLE?

Coge en la sala del reactor la lata de combustible, vete a la sala de la esclusa y desciende al planeta por la rejilla de salida. Tras hablar con Ysanne, en la secuencia automática, al descender al planeta, coge la lata de combustible y arréglala con el embudo y la bolita masticada. Anda hacia la derecha hasta encontrar un edificio: entra en él. Al lado de la puerta hay una tubería de aire, cógela y regresa a la pista de aterrizaje donde hay un quitanieves. Usa la manguera en la toma de combustible y luego la lata preparada en la manguera, consigues llenar la lata de combustible, ahora abre la caja de herramientas y coge de su interior un destornillador. Dirígete al edificio y entra a la sala de ordenadores por la puerta del medio. Una vez allí, coge las llaves, colgadas al lado de la puerta y utiliza el destornillador para abrir

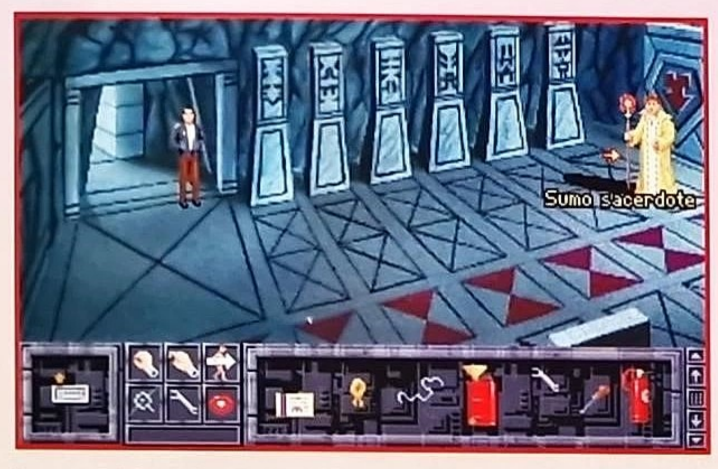














la tapa del misil. Al hacerlo se podrá observar la cabeza nuclear del misil activada; desactívala y cógela. Sal de la habitación y entra a la sala contigua, desciende por el ascensor y entra en la habitación de la derecha. Coloca la cabeza nuclear en las rocas amontonadas, actívala y sal corriendo. Tras la explosión, entra de nuevo en la sala y atraviésala de izquierda a derecha, entrando así en otra donde hay una enorme máquina. Utiliza la lata preparada con combustible en la toma del mismo de la máquina, coloca las llaves en el contacto, arrancando de esta manera la máquina y pon el bote de combustible de la nave en el asidero de la máquina llenando el bote de combustible espacial. Vuelve a la nave y coloca el combustible en su lugar correspondiente. Habla con Ysanne para informarle del éxito de tu misión.

EL PLANETA BROYGUS

Ysanne te informa de la invasión de fuerzas alienígenas en nuestra dimensión y que nosotros debemos evitar dicha invasión. Desciende al planeta. Tras hablar con el soldado, coge la llave inglesa situada a tus pies, dirígete a la salida superior del lado derecho, coge la cuerda de la tienda de campaña, regresa a la pista de aterrizaje y pon en marcha la Vespa, haciéndola el puente con el alambre torcido; utiliza la moto para llegar a la fortaleza. Usa la llave inglesa para aflojar las tuercas de la rejilla, utiliza la cuerda con la rejilla y, posteriormente, con la moto. Arranca la rejilla, entra en la fortaleza y coge el giroscopio. Sal de la fortaleza y vete hacia la derecha, sube al tanque y éste, incomprensiblemente se pondrá en marcha. Mira por la ventana del tanque, Ysanne está dentro pidiéndote ayuda. Activa el cuadro de control del tanque para que Ysanne pueda dispararlo. Tras la secuencia automática del juego, dirígete a la derecha colocándote al lado de la baliza. Una vez en la nave, coloca el giroscopio en el núcleo de navegación de la sala de reactores y habla con Ysanne para informarla.

EL CASINO ESTELAR

Te encuentras en el planeta Gelt, mejor aún, en uno de los mejores casinos de la galaxia. Ysanne te ha recluido en la nave, pero no hay problema: habla con el ordenador y dile que Ysanne puede estar en peligro: él te dejará salir. Baja al planeta y habla con la azafata, ella no te dejará pasar. Espera a que llegue un hombre con la camisa estampada y habla con él. Tras esto, síguele de cerca y podrás acceder al interior del casino. Sube a la primera planta, es la sala de juegos. Habla con el crupier de la mesa del fondo hasta que te deje jugar. Lo que te estás apostando es la nave de Ysanne. Lógicamente, pierdes por la rareza del juego, y como la nave no es tuya, un par de hombres de seguridad te lleva a la cocina para que puedas saldar tus deudas. Debes hacer seis recetas de cocina con tres ingredientes que hay sobre la mesa central. Para ello, ponte primero el gorro de cocinero y haz todas las variantes de ingredientes sin repetir ninguno de ellos. Cada vez que hagas una muestra, échala en el cazo donde







está cocinando el jefe de cocina. Tras la aprobación del menú, sube a la última planta y habla con la secretaria para que te deje hablar con el jefe del lugar. Entra en su despacho.

Para sorpresa tuya es un antiguo amigo, habla con él, te ha confiscado la nave. Sigue hablando con él hasta que entre su novia. Habla con ella para que salga fuera del despacho. Una vez fuera del despacho, intenta convencerla para que hable con Tennent y te devuelva tu nave. Tras una secuencia de lo más curiosa, entra en el despacho y habla con Tennent nuevamente; te dirá cómo puedes hacer para que te devuelva la nave. Baja a la primera planta y roba del bolsillo del jugador de la mesa donde perdiste anteriormente unas cuantas fichas. Dáselas al crupier y podrás jugar al extraño juego. Como consejos te diremos solamente que: no coloques dos fichas iguales juntas y que intentes agrupar todas las cartas huecas o sólidas que puedas en la partida; has de ganar tres veces consecutivas. Sube al despacho de Tennent y dale las fichas, él te devolverá la nave, regresa a ella y habla con Ysanne para que te informe de la situación.





AVENTURAS CON NARM

Antes de bajar al planeta, habla con Ysanne. Una vez en tierra firme, habla con el líder de los colonos para informarte de la situación del planeta y cómo poder ayudarlos. Después habla con Narm para más información. Camina hacia la izquierda hasta encontrar la entrada a la caverna, coge las botas de Narm. Un fiero perro te impide el paso; dale el peluche y coge, ahora sí, las botas de Narm. Entra en la cueva, saldrás por la puerta de la derecha (a la cual vamos a llamar puerta nº1, la puerta nº 4 será la de la izquierda), para llegar a la sala donde se encuentran los huevos alienígenas entra por las puertas 4, 3, 2, 3, 2, 3, 3, 2, 2, 1, 2, 3 coge un huevo y sal de allí. En la pista de aterrizaje entrega el nuevo al líder colonizador y sube a la nave, donde hablas con Ysanne, de la cual comienzas a sentirte algo atraído.

ATERRIZAJE POR AVERIA

Habla con Ysanne, vuelve a hacerlo, parece que comienza a ser algo más dulce contigo. Desciende al planeta y busca al Sumo Sacerdote. Habla con él para informarte de lo que hacen en este planeta. Regresas a la nave, pero unos monjes la vigilan e impiden el paso a su interior. Vuelve al edificio para hablar de nuevo con el Sumo Sacerdote y pedir explicaciones del rapto de la nave. Busca la sala del altar, un monje te echará de allí, busca a Ysanne y habla con ella para que te consiga el alimento que hay en la sala del altar, espera a que se marche de la sala en la que estáis hablando y regresa a la sala del altar. Al entrar, encuentras a Ysanne y al monje que vigilaba la estancia inconsciente. Coge la comida del altar para poder comértela: aparecerán unos monjes que os apresan a Ysanne y a ti. Sal por la ventana de la celda, desde allí te arrojas al mar y regresas nadando a









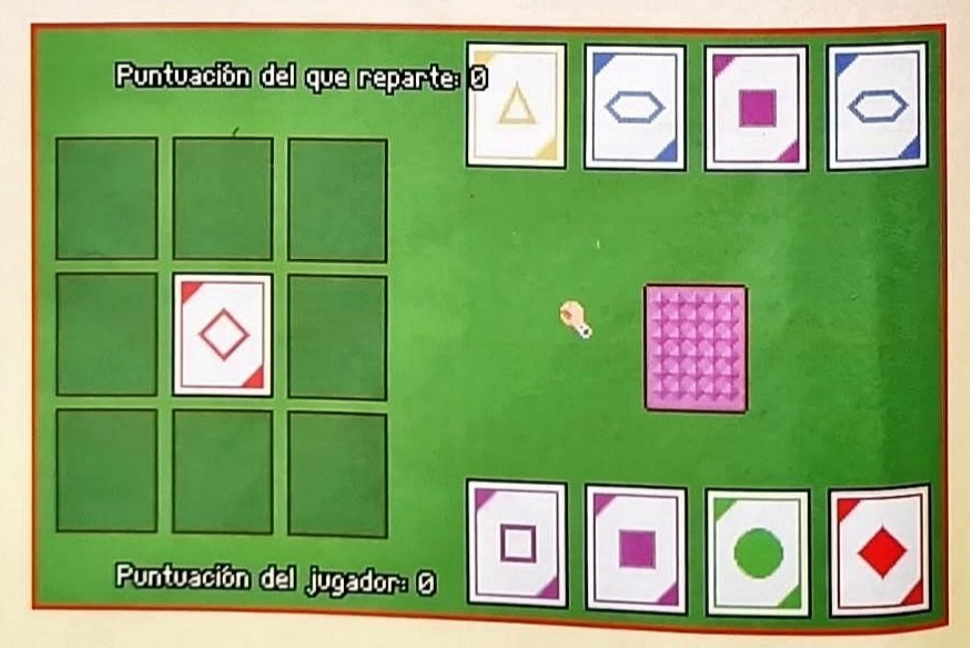


la orilla. Camina hacia la derecha hasta llegar al almacén de comida, coge la levadura que hay sobre un tonel. Dirígete a la habitación contigua de la izquierda y echa la levadura dentro de la tinaja, ensuciando de esta manera el hábito del monje. Regresa a la playa. Ahora el monje se está bañando. Cógele la ropa y póntela. Arranca la flor de la pared y quítale los pétalos, deja un pétalo en el suelo. Dirígete a la celda donde está Ysanne dejando un pétalo en cada estancia. Deja lo que queda de la flor en el suelo de la celda, habla con Ysanne y posteriormente con la puerta para armar jaleo. Se produce un secuencia automática donde Ysanne es arrojada a una columna de luz a modo de sacrificio, lamentando el suceso. Regresa a la nave y habla con Booba, el ordenador de la nave, que se encuentra en el puente, para darle las desastrosas noticias.

EN NOMBRE DE YSANNE

Con la idea fija de acabar con el trabajo que comenzó Ysanne, Jack se dirige a Corrupticón. Baja de la nave, dirígete hacia la derecha y desciende por la rampa al piso inferior, en esta sala podrás encontrar una guía telefónica. Utilízala para averiguar el número telefónico del F.I.M.X., donde trabaja tu amigo Narm. Utiliza la consola de esa misma sala para llamar a Narm. Busca por las salas hasta encontrar a P'PauD'P'Pau. Te informa del porqué de la invasión alienígena y cómo arreglar esta catástrofe. En la habitación contigua, encuentras una columna de luz y ¡Sorpresa! Ysanne aparece en la sala a través de la columna. Habla con ella, te pondrá al corriente de lo sucedido. Busca por la base espacial hasta encontrar a Narm. Habla con él, te dará un fragmento del transatrón, piedra que podría cerrar la anomalía dimensional abierta en esta base. Dirígete a la sala donde se encuentra la anomalía, recoge del suelo el fragmento del transatrón que falta y únelo al otro trozo. Una vez hecho esto, usa el cristal en cuestión para cerrar la anomalía. Para mayor gozo de nuestro querido amigo Jack, aparece Ysanne, se abrazan y ella le perdona de sus delitos, ¡qué tierno!

Haremos lo que ella hubiera deseado que hiciéramos: "salvar la galaxia"









SOLUCION PARA YSANNE ANDROPATH

Parece que Jack ha vuelto a hacer de las suyas: ha saboteado la supervelocidad y el combustible no alcanza para muchos sistemas planetarios más.

VACACIONES BAJO CERO

Te encuentras en el puente de la nave. Coge el botiquín, ábrelo y coge la jeringuilla que hay en su interior. Haz lo mismo con la bolsa de comida, saca de su interior un cuchillo y un tenedor. Habla con Booba, el ordenador de la nave, te informará de la proximidad del planeta Lixa, en el que se puede repostar. Utiliza la consola para aterrizar. En primer lugar, aprieta el botón de "datos", después el de "estudio", selecciona el planeta en cuestión y presiona, por último, el botón de "aterrizar". Desplázate por la nave para tener un conocimiento adecuado de la misma. Antes de bajar al planeta, habla con Booba, te dará un cartucho de diagnóstico, desciende al planeta por la sala de la esclusa, colócate sobre la rejilla de salida. Inspecciona el terreno. En primer lugar, dirígete a una sala donde hay una pantalla rota y el techo está derrumbado. Coge el ordenador secundario: obtendrás una tarjeta. Introdúcela en el ordenador primario. Coge el disco de la unidad de disco del ordenador secundario e introdúcelo en la unidad de disco del ordenador primario. Utiliza el cartucho de diagnóstico sobre la consola para arreglar definitivamente el ordenador. Camina hasta la sala donde está el ascensor, habla con Jack y pídele que baje al piso inferior en el ascensor. Usa el cuchillo para cortar la cuerda que se ve ahora que el ascensor no está, coge la cuerda que queda y llama a Jack por el hueco del ascensor. Una vez que Jack se ha ido, desciende al piso inferior y anda hacia la derecha. En esta sala has de coger una piqueta que hay en el suelo; utiliza la cuerda sobre la piqueta y fabricarás un gancho para agarrarse. Camina hacia la izquierda hasta que llegues a un precipicio. Usa el gacho con el techo de cueva y cruza el precipicio al estilo Tarzán. Entra en la siguiente sala y registra al muerto que hay en ella, encontrarás una tarjeta de identificación. Sube al piso donde se encuentra el ordenador que arreglaste anteriormente. Usa la tarjeta de identificación en la ranura PCMMCCC-LLIXIA. Utiliza ahora la consola para grabar al disco toda la información que había dentro del ordenador. Coge el disco de la unidad y regresa a la nave. Una vez dentro, dale el disco a Booba y pregúntale si puede leerlo. Te informará de una invasión alienígena. Habla de nuevo con él para decirle que has de detener esa invasión. Utiliza la consola y aprieta el botón de despegue. Vuelve a utilizar la consola para aterrizar, tal como se hizo en Lixa, pero esta vez eligiendo el planeta Broygus.









LA GUERRA DE BROYGUS

Sal de la nave y dirígete, tras quitarte los soldados el giroscopio, a la salida de la derecha superior; en ella podrás hablar con el coronel. Consigue toda la información posible. Después de hablar con él,















deja su monóculo sobre el caballete, momento que aprovechas para quitárselo.

Coge el palo que hay en el suelo y después utiliza el mástil para poder coger la bandera. Dirígete hacia la derecha, en la siguiente pantalla, lanza el palo a la fruta que hay en la palmera y, tras coger la fruta que ha caído, usa la jeringilla para llenarla de jugo frutal. Busca la parte trasera de la fortaleza, encontrarás un bidón lleno de combustible, utiliza la bandera en el bidón a modo de mecha y, a continuación, usa el monóculo para encenderla. Automáticamente, Ysanne se marcha a otra pantalla; nada más explotar el bidón, el guardia que vigilaba el tanque se marcha para ver qué ha ocurrido. Utiliza la jeringuilla en la taza de la cual bebía. Al regresar, el soldado beberá de ella quedando inconsciente. Sube al tanque, utiliza la consola. Te darás cuenta de que los mandos están bloqueados. Mira por la ventana, Jack está fuera. Pídele ayuda, ahora podrás usar con éxito la consola. Mueve el objetivo hasta situarlo completamente dentro del recuadro de tiro, dispara para destruirlo y sal del tanque. Un grupo de soldados te da las gracias por salvarles. Camina hacia la derecha hasta dar con la baliza. Utilízala para averiguar el primer vector de coordenadas. Una vez en la nave, usa la consola para introducir los datos de la primera coordenada. Para ello, presiona primero el botón "estudio", señala Broygus y presiona "coordenadas", introduciendo la secuencia "525681" en los botones de la parte inferior. Desconecta la consola y úsala de nuevo para despegar.

"Ahora ya sabe Ruthie porqué llaman a Tennent el dos segundos"

LA ULTIMA BALIZA

Aterriza en el planeta Gelt. Una vez hayas descendido al planeta, habla con la azafata para que te deje entrar en el interior del casino. Para ello, dile que eres la mujer de un conocido mafioso. Sube a la última planta y habla con Ruthie para que te deje charlar con el jefe del lugar. Tras entrar al despacho del mismo, pídele a Tennent, el dueño del casino, permiso para jugar. Te da permiso pero te confisca la nave. Baja a la primera planta, habla con el jugador de la mesa más cercana a la salida e insinúate para que te deje fichas. En cuanto lo consigas, dáselas al crupier para que te deje jugar al Black Jack. El juego es lo de menos, has de coger una de tus cartas, guardártela y seguir jugando hasta que consigas otra igual. Tras conseguir tu objetivo, sube a la última planta, pídele a Ruthie que te deje hablar con Tennent, éste te devolverá tu nave al informarle de las irregularidades que se cometen en su casino. Baja a la segunda planta, habla con el recepcionista y pregúntale acerca de asuntos del hotel, insiste en el asunto hasta que te diga: "limpieza de ventanas". Pregunta por la compañía que hace este trabajo. Después de hacerle la pelota un rato, sube a la última planta y habla con la secretaria de Tennent. Dila que trabajas para la compañía de ventanas y te dará las llaves de la ventana del balcón del despacho de Tennent.

Usa la llave para abrir la ventana, sal al exterior, trepa por el saliente hasta la azotea, donde se encuentra la baliza. Utiliza esta para hallar el segundo vec-













tor de coordenadas y encontrar la fuente invasora. Desciende por la enorme caída y regresa a la nave espacial. Introduce las coordenadas tal y como lo hiciste la vez anterior. Esta vez la secuencia es: "603704". Usa la consola para despegar.

EXTERMINIO ALIENIGENA

Utiliza la consola para averiguar el nombre del cuarto planeta que aparece. Se trata de Lowe, aterriza en él. Sal de la nave y habla con el líder colonizador: te pondrá al tanto de la situación y cómo remediarla. Camina hacia la izquierda hasta la entrada de la caverna; allí recoge del suelo el rifle, el cartucho y las bengalas. Usa el cargador en el rifle y entra a la caverna. La cueva es un pequeño laberinto. Para llegar a la sala donde se encuentra el alien ponedor de huevos, entra por las siguientes puertas, tomaremos como puerta "1" la de la derecha y "4" la de la izquierda, en primer lugar sales por la puerta nº1, el resto de puertas que hay que atravesar son: 4, 3, 2, 3, 2, 3, 3, 4, 3, 4, 4, 1, 1, 2, 1, 1 y la nº 4. Si en algún momento te ves rodeado de alienígenas, usa las bengalas para espantarlos. Al llegar a la sala donde se encuentra la reina regeneradora de huevos, usa el fusil para destruirla; primero dispara a los brazos y, posteriormente, a la cabeza. Tras acabar con la amenaza extraterrestre, sal del lugar y regresa a la nave.



PARADA DE EMERGENCIA

Después de despegar del planeta Lowe, usa la consola. Utiliza los botones "estudio" y "triangular". De esta manera, calcularás la posición exacta de un nuevo planeta: se trata de Haven. Habla con Booba, pues al parecer el disco que le diste en Lixa estaba infectado por un virus informático. Extrae el disco de la computadora, dirígete a la sala de la esclusa, abre el panel de control y utiliza el tenedor para poder abrir la puerta de la esclusa, entra en su interior. Tras ponerte



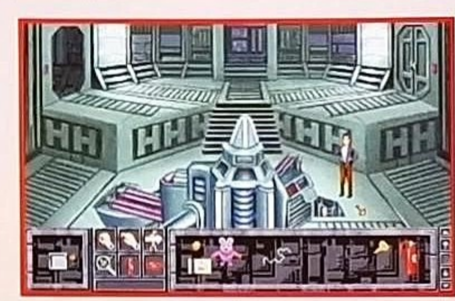








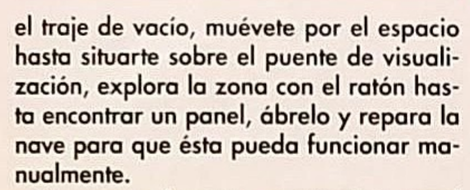





el traje de vacío, muévete por el espacio hasta situarte sobre el puente de visualización, explora la zona con el ratón hasta encontrar un panel, ábrelo y repara la nave para que ésta pueda funcionar manualmente.

Regresa a la nave y aterriza en el planeta Haven. Baja a tierra firme y camina hacia la derecha, no entres por la puerta abierta en la roca, sigue caminando hacia la derecha hasta colocarte sobre la rejilla de un tragaluz. Aunque pesas muy poquito la rejilla cede y caes sobre un monje en la sala del altar. Este ha quedado inconsciente, preciso momento que aprovecha Jack para entrar y comerse toda la comida que hay sobre el altar. Han sido apresados Jack e Ysanne. Sal por la ventana, te arrojarás desde allí al mar haciendo un picado perfecto, nada hasta la playa y camina hacia la derecha. En la segunda sala encontrarás una despensa, coge la levadura que hay sobre un tonel, entra en la habitación de la izquierda y deposita la levadura en el interior de la ti-

¿Yo capturado por una mujer?



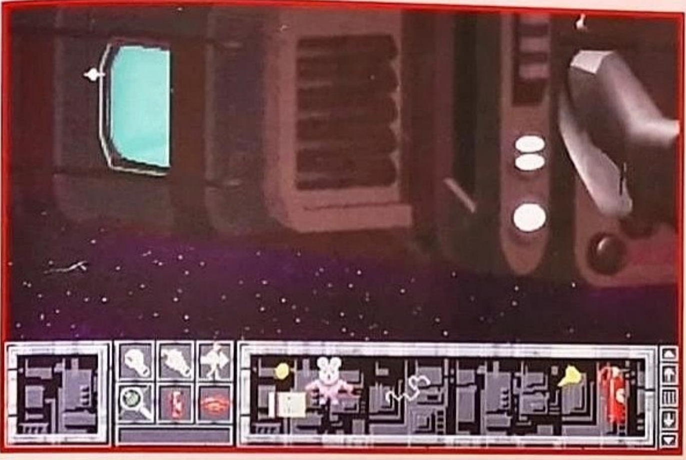












naja. Mancharás de vino al monje que irá a la playa para bañarse. Coge el hábito del monje y póntelo. Después has de coger la flor que está en la roca y arrancarle todos los pétalos. Deja en el suelo lo que queda de la flor, camina hasta la celda donde se encuentra Jack dejando un rastro de pétalos por el suelo, desde la sala de la tinaja hasta el interior de la celda. Habla a la puerta para llamar la atención de los monjes, espera unos segundos y sal de la celda; se producirá una secuencia automática en la que arrojan a Jack a una columna de luz a modo de sacrificio. Desolada por el suceso, regresa a la nave e informa a Booba de lo ocurrido. Sin más demora, partes hacia Corrupticón para hacer fracasar de una vez por todas la amenaza alienígena.

EL FIN DE LA AMENAZA

Sal de la nave y recorre la base espacial en busca de pistas. Encontrarás dos trozos de cable y un enchufe. En una de las salas te aguarda P'PauD'P'Pau, el cual te da un fragmento del transatrón, un aparato que podría poner fin a la anomalía dimensional si estuviera entero. En la sala contigua, descubrirás una columna de luz como la del planeta Haven. Al momento, Jack es despedido a la sala desde su interior. Habla con él para averiguar cómo está. Busca una puerta cubierta por escombros. Tras hallarla, une los dos trozos de cable y el enchufe formando una prolongación larga. Utilízala para dar electricidad a un electroimán situado frente a la puerta obstruida. Una vez apartados los escombros, entra en la sala. Recoge del suelo el fragmento de transatrón restante y únelo al otro trozo. Una vez listo el cristal, úsalo para cerrar la anomalía dimensional. Jack entra y te abraza, te pide de rodillas que perdones sus delitos. Tú, al ver la buena voluntad que ha tenido en salvar la galaxia de la amenaza alienígena, perdonas su castigo.

FERNANDO PERTIERRA

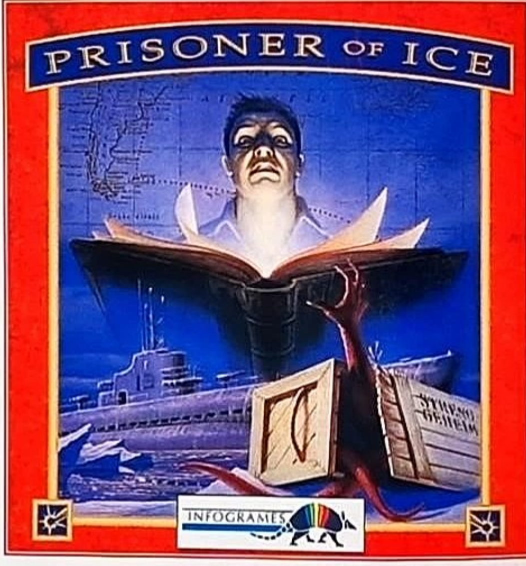


PRISONER OF ICE

TIPO: **AVENTURA**
COMPAÑIA: **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR: **ERBE**

Prisoner of ice

CONVERSACION ES COMO EL INFIERNO



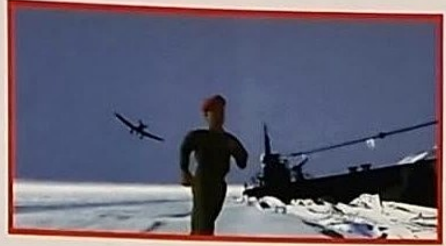
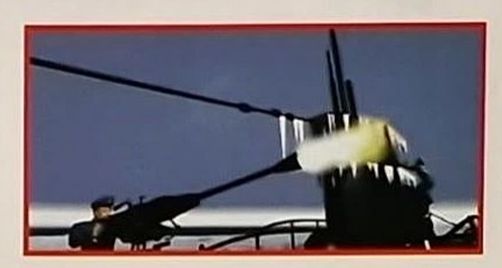
Vamos a iniciar un viaje juntos. Surgirán dificultades aparentemente insalvables, crueles situaciones, novedosos enredos y toda clase de artimañas dispuestas a hacernos desfallecer. Nosotros conocemos a sus artífices, pero... ¿saben ellos a quiénes se enfrentan?

Una blancura inmaculada en la nieve reflejaba por su luminosidad la pureza de aquellas aguas solidificadas. Las garras del hielo atrapaban nuestro submarino. Cuando el capitán comenzó a caminar sobre las aguas del océano, el resto de la tripulación creció sus ánimos disponiéndose a salir.

Tranquilidad...

A lo lejos, se oía el susurro del viento creciendo en intensidad, ahora ronroneando, casi ensordecedor en un instante... ¡Aquel caza se nos echó encima casi sin darnos cuenta! y tras la confusión inicial y el desconcierto, conseguimos derribarlo sin percatarnos de la presencia anónima de unas cajas entre el hielo. La fría sábana que las cubría, ahora parcialmente derretida por la proximidad del fuego recién provocado, dejaba entrever las astillas de madera que saltaron por los aires cuando John se acercó a mirar, descubriendo en su interior las fauces del horror en aquel último paso antes de desaparecer para siempre en los infiernos de una extraña criatura. Ese cuerpo desmembrado fue la prueba de nuestra desesperación. Nos dirigimos lo más rápido posible al puente de mando. Una vez dentro, conseguimos sumergir el submarino con gran esfuerzo y, habiendo cargado las cajas, me decidí a hablar con el capitán. Le pregunté por Hamsun, pero apenas hubo contestado,



fuimos bombardeados, con tan mala fortuna que se declaró un incendio en la bodega. Al inspeccionar el siniestro, el fuego había derretido parte del hielo de una de las cajas y con el calor la bestia despertó. El capitán fue su segunda víctima. Cogí el extintor de la pared y -antes de que volviese a actuar- me dispuse a apagar las llamas. Sin perder ni un sólo instante me dirigí de nuevo al puente. Allí intenté enterarme de todo lo que pude hablando con mi compañero. Teníamos una forma de contactar en todo momento: los walkie-talkies. Pero por el momento, lo más importante era mantener la calma en aquellas circunstancias excepcionales. Con el walkie en mi poder, bajé a la sala de máquinas para recoger una llave inglesa situada en la esquina inferior derecha del gran motor. Yendo más hacia la derecha encontré un interruptor que dejé en posición "on". Subí de nuevo al puente, sin saber muy bien qué hacer y decidí ir a ver a Hamsun. Se encontraba en la habitación cuya entrada estaba en el lado opuesto a la puerta de la bodega: en el dormitorio.

Cogí el hacha que había junto a la puerta y una medalla en la mesilla del fondo.

Por otra parte, al mirar debajo de la litera que estaba en frente de la de Hamsun, pude observar que había unas botas para el hielo y una mochila que recogí. Al fondo de la habitación, bajando por la escotilla practicada en el suelo, sustraje de la sala de torpedos el cartucho rojo de una bengala.

Volviendo al puente de mando, me puse a curiosear en los cajones donde el desaparecido capitán del submarino guardaba sus cosas. Allí, en la mesa sobre la que estaba la radio, encontré dentro de uno de los cajones varios objetos que me serían muy útiles después: una grabadora, un cuaderno de notas y una llave. Fui a ver a Hamsun otra vez y puse en su frente la medalla por ver si la fe lograba una mejoría en su delirio, pero éste se acentuó. Decidí grabar aquellas incongruencias en el magnetófono del capitán para el posterior informe, decidiendo volver al puente para poner fin de una vez por todas a la situación tan grave que estábamos atravesando los tripulantes del Victoria y yo. Pero el destino nos tenía reservada una última sorpresa a bordo de aquel submarino: al entrar en el puente, esa abominación que yo creía en letargo, arrancó la puerta de la bodega. La gran plancha de metal se precipitó con tal violencia que desgarró la vida de uno de mis hombres y el prisionero del hielo ya no era tal, sino que ahora nosotros nos encontrábamos a su merced. En ese instante una idea descabellada pasó por mi cabeza: ¿y si las incongruencias grabadas por mí hace unos momentos en la cama de Hamsun tuvieran alguna relación con esta extraña criatura? Respiré hondo, usé en mí la grabadora y repetí la frase: no se volvió a saber nada del animal que infectó de muerte el submarino...

Con toda esta actividad, me había olvidado por completo de Stanley, que se encontraba en la sala de máquinas. Hablé con Driscoll y bajé preocupado porque no







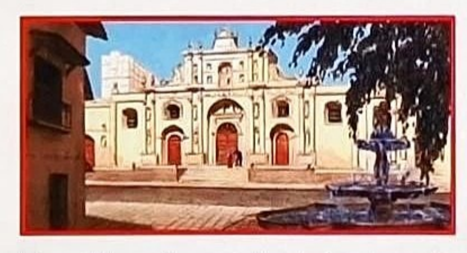





había sabido nada del mecánico. Lo encontré bajo una viga que se había desprendido del techo en aquella estancia. Para intentar ayudarle, hablé con Driscoll a través del walkie y juntos pudimos salvarle. Más adelante pregunté de nuevo a Driscoll en el puente sobre la posibilidad de mandar un S.O.S. por radio y me dijo que la frecuencia probablemente la supiera Stanley. Tras preguntar varias veces a éste, averigüé cuál era: 107.4.61. Subí de nuevo al puente y usé el cuaderno de notas que encontré en el cajón para hacer funcionar la radio.

Con tantas emociones, hablé de nuevo con Driscoll. Después, me dirigí hacia la bodega de donde salió la criatura y al encontrármela invadida por el hielo, decidí usar las botas que encontré bajo la litera en el dormitorio. Utilicé la llave en el candado que se encontraba junto a la puerta del compartimento de la derecha para hacerme con la pistola que custodiaba. Volví de nuevo al puente de mando tras guardar las botas y usé en la puerta que el Prisoner había derribado la llave inglesa que rescaté debajo del gran motor de la sala de máquinas: con ella pude invalidar la llave de cierre redonda de la puerta y separarla de la misma para llevármela. Hecho esto, usé el hacha que tenía conmigo para romper la caja del cuadro eléctrico que estaba sobre la escotilla pensada para bajar a la sala de máquinas. Puesto que se trataba del cuadro que hacía funcionar la escotilla de acceso a la sala de torpedos, coloqué los interruptores de la forma que se indica en el mapa del circuito adjunto, con sus llaves en posición.











Automáticamente, se arregló el sistema y pude acceder a la sala de torpedos a través de la escotilla del dormitorio. Una vez dentro de la sala, introduje la llave-volante que desmonté de la puerta derribada de la bodega en un orificio situado en la parte superior derecha de la sala. Al girarlo el agua se evacúa.

Así las cosas, ya pude abrir la escotilla para lanzar torpedos que se encontraba un poco hacia mi izquierda. Abrí uno de los tubos lanza-torpedos y avisé a Driscoll por el walkie para que supiera mi intención de meterme dentro. En diez segundos disparó. Un barco de guerra que nos recogió fue el que nos transportó hasta la base Edwards de las islas Malvinas.

ISLAS MALVINAS: BASE EDWARDS

En el despacho donde pasé los primeros minutos que estuve en la base, hice todo tipo de preguntas mientras duró mi conversación con el "mandamás". Al irse, aproveché su ausencia para recoger un paquete de cigarrillos que se encontraba sobre la mesa del fondo. Abrí además uno de los cajones y encontré dentro un trozo de papel con el número 523. ¡Ah! Se me olvidaba el carnet que estaba junto a los cigarrillos... Instantes después, obligado a salir de aquella habitación,











hubo una alerta roja que me dejó casi solo en el edificio. En la mesa del pasillo que acababa de abandonar el soldado, encontré un rollo de película del cual me apropié con la intención de poder verla más tarde. Me dirigí hacia la puerta que se encontraba a la derecha y aparecí en la entrada principal junto a un ascensor. Me dirigí otra vez a la puerta que estaba más a mi derecha y crucé otra estancia llena de obras de arte hasta llegar a la sala de proyección. Hablé con el chico encargado de las proyecciones y tuve que sobornarlo con unos cigarrillos a cambio de poder ver el rollo de película sustraído de la mesa que había en el pasillo junto al despacho. En ese rollo había cosas insospechadas que, aun estándolas viendo, no podía creer. Pensé que quizá fuese un montaje cinematográfico, puesto que las imágenes recogidas eran demasiado espeluznantes para ser reales, pero de lo que no cabía ninguna duda es que desafortunadamente eran auténticas, sin trampa ni cartón.

En la sala de proyecciones, encontré un montón de libros repartidos por los armarios. Miré entre aquellos que se encontraban ordenados en los estantes que había debajo del cuadro más grande. En la balda más alta, y un poco hacia la izquierda, pasando el indicador del ratón muy muy despacio por los lomos de los libros, vi durante una fracción de segundo las letras: "Un libro". Ahí es donde tuve que parar y mirar dentro para juntar el trozo de hoja que encontré en el cajón del despacho: es la combinación de la caja fuerte. Enseguida me fui a abrirla. Se encontraba en la estancia donde comencé esta etapa, pero antes de llegar a él, pasé a la sala de transmisiones que es la puerta que aún no había utilizado en la antesala del despacho, donde robé el rollo de película. Hice unas preguntas al soldado encargado de las transmisiones y puse encima del vapor de la tetera el carnet que recogí de la mesa del despacho, junto a los cigarrillos. Se desprendió mi foto.

Ya dentro de la habitación que he venido definiendo como "despacho", me dirigí hasta la mesa central. Miré en el cuadro que se encontraba a espaldas de la misma y descubrí la caja fuerte oculta por él. La abrí usando la combinación descubierta (496523) y cogí de su interior un sello de caucho y las llaves del sistema de autodestrucción del Victoria.



Cerré la caja fuerte y el cuadro que la ocultaba y al mirar encima de la mesa central, puse mi foto y el sello oficial en un pase incompleto que estaba sobre la misma. Segundos después tenía un pase en toda regla y pude dirigirme hacia la puerta del ascensor. Bajé al piso inferior, enseñé mi pase al soldado de la puerta y pude acceder al sótano. Hablé con los centinelas y me dirigí al trastero. Allí cogí una lata de conservas abierta que se encontraba en una de las baldas de la estantería más cercana a la puerta. Salí de allí y me dirigí hasta la consulta del médico. Le dije que me dolía el estómago y le enseñé la lata de conservas. Mientras fue por una pastilla, le robé de su mesa una guía de montaje.







Con la guía en mi poder, salí de nuevo al vestíbulo y llamé a la puerta de la armería, que es aquella que tiene una pequeña ventanita en el centro. Le di al armero la guía y me permitió entrar. Hablé con el armero y cogí de la pared el extintor -y van dos- para guardarlo, junto con un cigarrillo que se encontraba humeando sobre un cenicero. Introduje el cigarrillo en la papelera que había delante del armario donde estaban precintados los rifles y me situé entre dos armarios, donde escribe la barra del menú "rincón oscuro"; mientras, la papelera ardía. Cuando se fueron todos, apagué el fuego con el extintor, entré en la sala de archivos, abrí el cajón y miré la ficha de Parker. Salí de allí lo más rápidamente posible.

DE NUEVO EN EL VICTORIA

Me dirigí al submarino y recogí de la cubierta un cable que amarré a una estaca cercana. Construí una rudimentaria barandilla que me permitió llegar al otro extremo del submarino y levantar un arca que allí había. De su interior recogí dos piezas metálicas que tuve que unir en el mismo inventario para poder acceder al interior del puente de mando. Cerca de la escalera por donde bajé al interior del submarino, encontré un botón que -al mirar más de cerca- era el de autodestrucción. Me olvidé de él por el momento para ir a recoger al armario del dormitorio unos papeles de Hamsun. Al volver, un Prisoner había entrado dentro del puente de mando y debí darme prisa para mirar en el botón de autodestrucción, introducir en la ranura la llave que en-



contré dentro de la caja fuerte del despacho y salir a toda prisa por la escalera, antes de que el submarino estallase. Un cúmulo de circunstancias posteriores dio un giro a los acontecimientos que se habrían de suceder, de tal modo que me encontré solo frente a otro Prisoner.

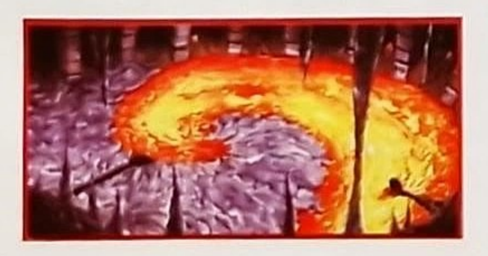
BUSCANDO LA PIEDRA

Salí a la consulta del doctor y encima de la mesa, invisible, había una aguja con la que debería pinchar más tarde en el centro del mapa del polo Sur que había colgado en la pared más grande del despacho donde estaba la caja fuerte.

El panel se abrió y descubrí unos estantes ocultos que guardaban una piedra y un informe secreto. Volviendo a la escena donde dejé al monstruo, le lancé la piedra y pude acabar con él. Recogí las fichas de la base que se encontraban bajo una de las camas de la enfermería.

BUENOS AIRES. 16 DE ENERO DE 1937

Siguiendo la pista de Parker, llegué hasta la biblioteca de Buenos Aires. Hablé con el recepcionista y luego con la hija de Parker, siendo más tarde el registrador quien me informó de algunas cosas interesantes. Unas escenas sobre las que no tenía control vinieron a complicar las cosas. Cuando todo hubo terminado, me dirigí junto con Diane hacia el fondo de las escaleras de la bilbioteca, donde se encontraban todos los libros. Me apoderé de una pila de libros y de un bastón que se encontraban junto a la puerta. Yendo hacia los estantes situados bajo la gran máscara en el centro de la biblioteca, encontré entre todos los libros "Un libro". Tiré de él, de tal suerte que uno de los paneles se movió





entero y pudimos ascender al piso superior de estantes. Usé el bastón para sustituir uno de los peldaños rotos de la escalera y poder subir a la siguiente librería. Allí me esperaba otro enigma, que resolví llenando los huecos vacíos al colocar los libros que recogí junto al bastón por orden cronológico, el mismo orden que me aconsejó Diane. Se abrió entonces una escalera camuflada en la librería y llegamos hasta el segundo piso de la gran estantería. Pude admirar libro de Leonardo Da Vinci, pero fue el enigma más fácil de los tres: sólo tuve que caminar hacia la derecha del todo, que es donde se encontraba la escalera para subir hasta la misma azotea.



EN LA AZOTEA

Una vez bajo la cúpula de cristal de la biblioteca, me encontré pulsando uno de los bustos que allí había. Al tocar el busto de Homero, se abrió la tapa de una pequeña cavidad en el busto de Poe. Allí se encontraban las llaves para salir a la terraza donde estaban las tres estatuas más bellas de la antigüedad. Advertí que el disco del discóbolo de Mirón, no era en realidad de la estatua y que era sin embargo aquel que habían robado de la biblioteca: el disco solar de una cultura precolombina. Me dirigí hacia la estatua de Venus, salté sobre el pedestal y luego, encaramándome a la de Júpiter, pude alcanzar el disco. Pero no era mi día aquél y los nazis tuvieron que aparecer como por arte de magia.

Desde luego, no me extraña que se creyeran dioses, estaban -como Dios- en todas partes... ¡Ja!

BASE ALEMANA DE SCHLOSSADLER

En la celda junto a los prisioneros, cavé un poco con la cuchara para oír mejor lo que el prisionero de la izquierda tenía que decirme. Hice un agujero en la esquina inferior izquierda de la pared de mi celda que se encontraba más cercana a él con la cucharilla que encontré junto al lavabo. Me contó una increíble historia tan alucinante que aún hoy me admiro de lo intrépido que fue aquel gran hombre. Se llevaron a todos los prisioneros y a mí me obligaron a redactar un espantoso documento para traicionar a mi país. En vez de eso, lo que hice fue meter una página de papel sin importancia que llevaba encima, en el lavabo. Esta se atrancó haciendo que -al abrir el grifo- el agua cayese por todas partes. La inundación alertó al guardia de turno y vino a ver qué pasaba. Al entrar no se esperaba el recibimiento que le dispensé con el taburete. Todo tenía que hacerlo muy deprisa puesto que mi vida y la de los demás peligraba. Arrastré al soldado bajo la cama de mi celda y luego le quité las llaves. Cerré la puerta y puse el taburete encima de la mesa bajo la rejilla de ventilación. Subí a la improvisada torre para usar la pluma que me habían dado y con ella sacar los tornillos de la rejilla. Ascendí a pulso y me colé por los conductos de ventilación.





EN EL POZO DE MAGMA

Aparecí dentro del infierno. Me dirigí hacia una de las dos estalagmitas que se encontraban juntas y pude moverla. Un pasadizo se descorrió ante mi sorpresa.

Allí había dos gemas excepcionales, que cogí para incrustar en las cavidades de los ojos del ídolo que se encontraba al otro lado del puente. Una puerta se abrió y yo me introduje en ella. Me vi de repente dentro de una cavidad triple que se agrandaba según caminaba hacia la derecha y en la última parte había una vagoneta en el suelo, sobre unos raíles. Al mirar dentro de la vagoneta, pude recoger una palanca que se hallaba bajo mis ojos. Con ella, me dirigí a una especie de gran escalón de piedra que sepa-



raba dos niveles distintos en el centro de la escena. Una de las piedras que lo componían, se movió y derramé un poco de lava incandescente. Introduje la palanca en la lava y quedó al rojo vivo una de sus mitades. Esa mitad caliente fue la que introduje entre las ruedas de la vagoneta, que se encontraba atascada por el hielo acumulado entre las mismas.

Al empujar la vagoneta con prisas, porque uno de los Prisoner se estaba despertando, la puerta de hierro situada al fondo de la estancia se abrió y pude salir hasta la sala donde funcionaban a toda potencia los ventiladores.

Introduje la barra entre las aspas del más grande y escapé de allí.

EL LABORATORIO

Desde dentro de uno de los conductos de ventilación, empujé la rejilla y aparecí en medio de una desagradable escena, en la que debí leer al Prisoner el texto de la página que me dieron en la biblioteca de Buenos Aires. Automáticamente me dirigí hacia la Puerta del Sol, apareciendo en la misma base pero en el año 2037. Fui recogiendo por el suelo las piezas diseminadas de un arma desconocida y dos cargadores de nitrógeno. Tuve que recorrer la estancia entera y, luego, encima de una consola, encontré una pequeña batería. Miré primero en la terminal del ordenador que estaba situada a la derecha, frente a un cómodo sillón y cuando me hube enterado de la alucinante historia de mi futuro-pasado, me dirigí a la consola principal: metí la batería en una de las ranuras bajo el monitor, encendí la máquina pulsando el botón rojo y metí todas las piezas del arma dentro de la pantalla verde fosforescente en el centro de la pistola que daba vueltas sin cesar.



Cuando salí de la consola, el arma estaba montada. Me fui con ella hasta la piedra que bloqueaba el armario situado en la parte opuesta de la sala, a mi izquierda y quité de en medio aquel pedrusco. Abrí el armario, y al mirar dentro del mismo, encontré una piedra y el disco solar, que recogí rápidamente. Antes de marcharme, miré la placa que se encontraba a los pies de la Puerta del Sol y averigüé más cosas. Luego, subí por los escalones de la Puerta y pulsando con el disco sobre mí, volví a mi presente que en realidad era mi pasado, el futuro de mi niñez.

Al aparecer en esta época, encontré un Prisoner de frente, al cual recité la tan sabida frase escrita en la página del famoso libro de la biblioteca de Buenos Aires. Fuera de peligro, hablé con mis tres amigos y les hice marchar de aquel lugar. Yo salí el último pero me dirigí a...

ILLSMOUTH, SALA DEL HECHICERO NARACKAMOUS

Dentro de la sala, tiré de la anilla y apareció ante mí una piedra grabada.

Miré la piedra y coloqué sus bajorrelieves en el orden apropiado para contar la historia del advenimiento de los Prisoner, es decir, primero -de arriba abajo y de izquierda a derecha- el hielo, luego el fuego, después el agua, el aire y, en la línea de abajo, te diré que van juntos y en este orden Nyarlathotep, luego Dajon, y, tras él, Cthulhu. El Prisoner, debes averiguar si va delante o detrás de los tres últimos.

Apareció un libro encima del pedestal. Miré en las tapas del libro, que era el *Necronomicrón*, y coloqué la piedra que tenía en mi poder junto a la que se en-



contraba sobre el libro. Cambié de escenario y aparecí cerca de un embarcadero. Una vez hube subido a la barca en el embarcadero, hablé con Sears y le pregunté por Howard Parker, luego, rápidamente por John Parker. Seguí preguntándole y cuando acabé de hablar, antes de que me matase, corté la cuerda que estaba junto a la argolla.

Ya en el foso de las llamas, rompí con la espada el cráneo que se encontraba a la derecha y luego pisé una de las baldosas que se movía en el centro de la estancia. Se abrió a mi derecha un pasadizo. Cuando salí me defendí de todos los ataques pulsando con la espada sobre mí mismo, cada vez que intentaban hechizarme. Cuando uno de mis dos acompañantes se quitó la máscara, le lancé el *Necronomicón*.

Y ésta fue la historia de mi vida, que como podéis comprobar no es "nada del otro mundo". El siglo que viene, ¡más!

JOSE VILLALBA MEDINA





OK PC CORREO

LA POLEMICA DEL ROL

En el número 37 de OK PC, habéis comentado un juego llamado Menzoberranzan. Pues bien, al principio del artículo se intenta explicar la historia del rol y de AD&D, y ahí es donde me quejo, pues basándome en los siguientes puntos, me creo con el derecho de afirmar que con un desconocimiento tan grande de la materia no se puede comentar la historia del rol y de AD&D.

a) ¿Qué pasa con el Expert D&D, el Inmortal D&D, etc.

b) ¿Qué pasa con los mundos anteriores a los que se nombra como primeros (Grey Habock, Dragonlance)?

c)¿Qué pasa con los demás juegos de rol? (Señor de los Anillos, Hero Quest, Rolemaster...), ya que se da a entender que el AD&D fuera el primer y único juego de rol de la historia. Falso.

d) ¿Y porqué cuando salió el AD&D, a los adultos no nos atrajo nada?

Envío esta carta con la única intención de hacer una crítica constructiva, pues me ha gustado que en una revista de informática se haya hablado del rol de mesa.

XAVI DOMENECH RIERA
BARCELONA

RESPUESTA

Ante todo, muchas gracias por tus sugerencias. A nosotros nos gusta tanto el rol como a ti, y siempre es reconfortante recibir cartas de los forofos como tú. Pero creemos que no has captado la intención del artículo de *Menzoberranzan*, un puro juego de rol de ordenador. No pretendíamos hacer un resumen de toda la historia del rol en ese artículo, no tendríamos espacio ni en una revista entera, sino que simplemente queríamos hablar de los juegos de rol de mesa con los que *Menzoberranzan* está directamente relacionado. Por supuesto, nosotros conocemos los juegos que nombras, pero no nos consideramos unos expertos en el tema. Afortunadamente, cada vez aparecen más juegos y sería imposible nombrarlos a todos y relacionarlos entre sí. Te pedimos, a ti y a todos los seguidores del rol, que enviéis vuestras sugerencias, además de trucos y comentarios sobre juegos de rol para ordenador. Tomaremos nota.

EL MEJOR ENTRENADOR

Os pregunto sobre el juego Tactical Manager, ya que desde que salió en la sección Pasarela de vuestra revista, lo he estado buscando por todas partes y no lo encuentro:
¿Sabéis dónde puedo conseguirlo?

JERONIMO SAINZ DOMINGUEZ
MADRID

RESPUESTA

El juego lo distribuye System 4. Será mejor que preguntes directamente a ellos, y te orientarán dónde conseguirlo. Su teléfono es 764 39 69.

LA LISTA DE COMPRAS

Según el Tricks&Tracks de Simon the Sorcerer publicado en la revista, tengo que ir a la Ciudad de los Goblins a coger una lista de la compra. Pero he ido muchas veces y nunca he encontrado la lista. ¿Está debajo del altar? Gracias anticipadas

CARMEN BUJ GOMEZ
BARCELONA

RESPUESTA

Las aventuras gráficas suelen gastar varias bromas como ésta, y *Simon* no es la excepción. La lista de compras se halla debajo de una piedra en la puerta de la ciudad de los Goblins. Lo que tienes que hacer es ser muy precisa con el ratón, hasta que encuentres la diminuta piedra.

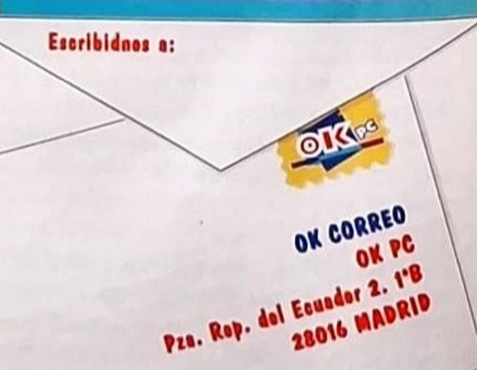
LA MITAD OSCURA

Tengo unos problemas en el juego The Dark Half, y son los siguientes:
Estoy atascado en el segundo día por la mañana. He descubierto el estudio, tengo la pistola del gabinete, una rama, una cuerda, los cigarros y la botella del coche, un lápiz, dinero, un encendedor, la cámara y un par de cosas más. ¿Qué puedo hacer ahora? ¿Para qué sirve la palanca de la ferretería y cómo se consigue? ¿Qué hay que hacer en la peluquería?

MOISES POMARES RICO
ALICANTE

RESPUESTA

Suponemos que habrás podido pasar el interrogatorio de la policía. Después tienes que hacer lo siguiente.
Abre la puerta del restaurante y coge el vaso de la mesa. Empuja el cojín del reservado y coge el dinero y el encendedor. Siéntate, fúmate un cigarrito y ponte a escribir.
En la peluquería habla con el barbero y pregúntale por Fred Clawson. Ve al apartamento de Fred. Allí coge el papel, la almohada y el bote. Usa el gas sobre el perro para que no te duerma. Ilumina la linterna en el armario y pégale un tiro a la almohada. De su interior podrás coger un buen montón de dinero que te vendrá de perlas. Con él podrás revelar las fotografías en la tienda de fotos.
En cuanto a la barra de hierro te vendrá bien para defenderte más adelante, pero todavía te queda bastante película por delante.

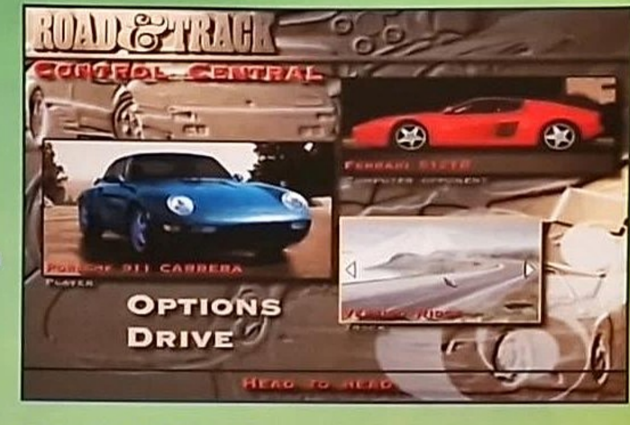


OK PC Hits

Ranking

Nuestros Elegidos del mes

1



THE NEED FOR SPEED

()

La velocidad es un instinto del hombre. No cohibas tus sentimientos, y disfruta de ella.

2



FADE TO BLACK

(Delphine/Dro Soft)

La secuela de Flashback posee escenas cinemáticas de alta calidad. Acción en el espacio exterior.

3



SPACE QUEST 6

(Sierra/Coktel)

La última de las aventuras del basurero espacial Roger Wilco, que de nuevo ha sido degradado.

4



LOST EDEN

(Virgin)

Cuando los dinosáurios eran amigos de los hombres, se construyeron las ciudadelas. Hoy ese saber se ha perdido.

5



STONE PROPHET

(SSI/Proein, S.A.)

Una peligrosa aventura en el desierto, que de la mano de aventuras AD&D vuelve a introducirnos en el mundo de Ravenloft.

6



WARRIORS

(Mindscape/Proein, S.A.)

Los simuladores de lucha están de moda y eso lo muestra perfectamente este juego, con unos gráficos fuera de serie.

7

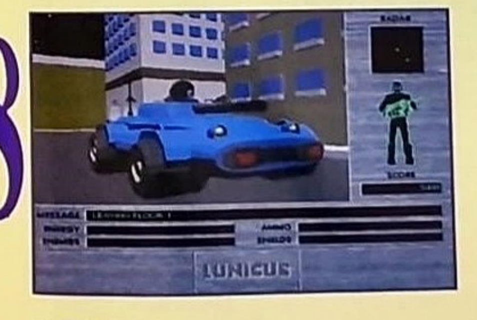


ORION CONSPIRACY

(Domark/Proein S.A.)

Resuelve un asesinato que te llevará a una intriga de proporciones galácticas.

8



LUNICUS

(Cyberflix/C.I.C.)

El negocio de las pizzerías florece en nuestro país. Intenta ser el gerente de la que esté más cerca de tu casa.

9

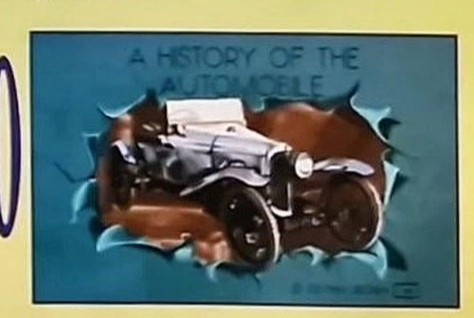


TERMINAL VELOCITIY

(Terminal Reality/Friendware)

Si quieres sentir la velocidad en tus carnes esta es una oportunidad de oro. Acaba con los peligrosos alienígenas.

10



MOTOR CITY

Max Design/Proein, S.A.)

Después de Detroit, que nos divirtió de lo lindo, llega Motor City mucho mejor en todos los aspectos.



CONTENIDO DEL CD-ROM

INSTALACION DEL CD-ROM

Para instalar el CD-ROM que regalamos con este número de la revista OK PC, sigue los siguientes pasos:

■ Ejecuta Windows.
■ Desde el Administrador de Programas, abre el menú Archivo, pulsando sobre la palabra Archivo con el cursor del ratón.
■ Selecciona la opción Ejecutar y escribe en la ventana que aparecerá a continuación: "D:\OKPC", sin las comillas. Si tu unidad de CD-ROM no es la D:, cambia esta letra por la que corresponda a tu ordenador. Pulsa sobre el icono Aceptar y se instalará el programa que gestiona el CD-ROM. Luego pulsa dos veces sobre el nuevo icono que aparecerá para ver el contenido del CD-ROM. El nuevo icono se situará en la ventana OKPC del Administrador de Programas; si no existe, se creará un nuevo grupo. En futuras ocasiones puedes utilizar directamente este icono, ahorrándote tener que instalarlo cada mes, ya que el programa no instala nada en el disco duro, todo se realiza desde el propio CD-ROM.

RESOLUCION DE PROBLEMAS

La diversidad de equipos y configuraciones existentes en el mercado hacen muy difícil definir un estándar que valga para todos los equipos. Si en el programa de Windows se enciende el botón de Ejecutar y no consigues que funcione la demo, ten en cuenta lo siguiente:

■ Debes tener suficiente memoria libre del tipo que sea requerida. Si el sistema operativo tiene menos de 580 Kb (593.920 bytes) libres, tendrás muchos problemas de memoria. Si quieres liberar más memoria, sal de Windows y ejecuta el programa bajo MS-DOS. Ten cuidado, los equipos que vienen con el sistema operativo y Windows preinstalados sólo suelen estar optimizados para utilizar memoria extendida XMS.
■ En caso de que el juego te funcione excesivamente lento, sal de Windows y ejecútalo bajo MS-DOS. Windows ralentiza mucho la ejecución de programas diseñados para MS-DOS.
■ No ejecutes NUNCA un programa bajo Windows si no estás seguro de que puede funcionar bajo este entorno. El mal uso de Windows puede ocasionar pérdidas irrecuperables de información.
■ Si tu problema es que los efectos sonoros no se oyen por tu tarjeta de sonido, sino por el altavoz del PC, prueba a ejecutar el programa bajo MS-DOS.
■ La mayoría de los programas del CD-ROM están configurados para utilizar Sound Blaster con dirección 220, interrupción 7 y DMA 1. En algunos casos se obliga a tener esta configuración, pero en la mayoría de las ocasiones puedes copiar el juego al disco duro y luego cambiar la configuración de sonido. Para hacer esto busca un archivo con el nombre INSTALL, SETUP, CONFIG, SOUND o algo similar y ejecútalo.
■ Muchos programas shareware necesitan las librerías VBRUN100.DLL, VBRUN200.DLL o VBRUN300.DLL para poder ejecutarse. Para que no tengáis ningún problema en localizarlas, las hemos agrupado en un directorio que sale del directorio raíz llamado VBRUN.DLL. Si quieres que Windows esté siempre preparado con estas librerías activas no tienes más que copiarlas desde el CD-ROM a los directorios C:\WINDOWS y C:\WINDOWS\SYSTEM.
■ Si se obtiene el mensaje de error "One or more Visual Basic are running", deberás ejecutar el programa Windows desde el Administrador de Archivos. Esto es debido a que nuestro menú de arranque de programas del CD-ROM está programado en dicho lenguaje.
■ Si una demo escrita en Visual Basic te da el error de que falta un archivo con extensión VBX, no tienes más que buscar dicho archivo en nuestro directorio OKPC y copiarlo a los directorios WINDOWS y WINDOWS\SYSTEM de tu disco duro.
■ Muchos programas shareware necesitan que tengas cargado el controlador ANSI.SYS para funcionar correctamente. Para instalar dicho controlador añade la línea DEVICE=C:\DOS\ANSI.SYS a tu archivo CONFIG.SYS.
Para que no tengas problemas, hemos incluido en el programa de este CD-ROM los pasos necesarios que hay que dar si quieres ejecutar un programa bajo MS-DOS.
Si copias un programa al disco duro, se te creará un directorio llamado OKPCCDxx, donde "xx" es el número de CD-ROM publicado junto con la revista. De ese subdirectorio saldrá a su vez otro subdirectorio por cada juego que hayas copiado al disco duro.

MANEJO DEL PROGRAMA WINDOWS

Una vez instalado el programa de menú del CD-ROM se te ofrecerán las siguientes opciones:
■ Ejecutar: Ejecuta un programa del CD-ROM bajo Windows.
■ Instalar: Ejecuta un programa de instalación especial para un juego en particular. Para jugar con el programa será necesario seguir las instrucciones que aparecerán en pantalla.
■ Copiar: Crea un duplicado del juego en el disco duro seleccionado, para que después pueda ser ejecutado sin necesidad de tener el CD-ROM en la unidad lectora.
■ Info: Si en la pantalla de presentación pulsas sobre el icono Info, podrás ver un breve resumen de consejos para la ejecución del CD-ROM.

VIDEO FOR WINDOWS

386
Tarjeta de sonido
Windows 3.1

El programa *Video for Windows* es un reproductor de películas de vídeo en formato AVI. Es necesario tenerlo instalado si quieres poder disfrutar de estos ficheros. Una vez instalado, es recomendable salir de Windows, resetear el PC y entrar de nuevo en Windows para que los cambios surtan efecto.

THE JOURNEMAN PROJECT TURBO

Esta aventura para Windows nos traslada a diferentes situaciones en el tiempo en busca de un intruso que está ropiendo la fina tela que separa el pasado del presente. *The Journeman Project Turbo* es una aventura en la que el personaje se mueve e investiga en primera persona como agente del tiempo en toda una trama de ciencia ficción.



TERMINAL VELOCITY

486SX/33 o superior
4 Mb de RAM
Disco duro

Simulador aéreo espacial en tres dimensiones con 360 grados de movimiento. La versión shareware de *Terminal Velocity* incluye tres planetas con nueve increíbles



niveles, además de soportar cuatro jugadores en red y dos en módem/red.

AIR POWER

386 o superior
Tarjeta de sonido opcional
SVGA opcional
Teclado
10 Mb de disco duro libres

El cielo de nuevo está triste, miles de encarnizados combates se ven decididos entre las nubes. Si piensas que eres un buen piloto, selecciona un buen caza y reta a todos los enemigos del imperio. Esta es una excelente demo jugable. Encontrarás información adicional en los archivos READ.ME. Para instalar la demo teclea:

INSTALL -D C:\AIRPOWER

(no olvides el guión antes de la D). La demo quedará instalada en tu disco duro en el directorio C:\AIRPOWER. Para ejecutar la demo teclea "AIRPOWER /?" y sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla.

STAR TREK: THE NEXT GENERATION

386 o superior
4Mb de RAM
SVGA
Ratón
6 Mb de disco duro

Toda la tripulación te está esperando para descubrir qué es lo que está pasando en la tan famosa como peligrosa Zona Neutral. Para instalar esta demo utiliza el programa INSTALL.EXE. Una vez que termine la instalación utiliza el programa SETUP

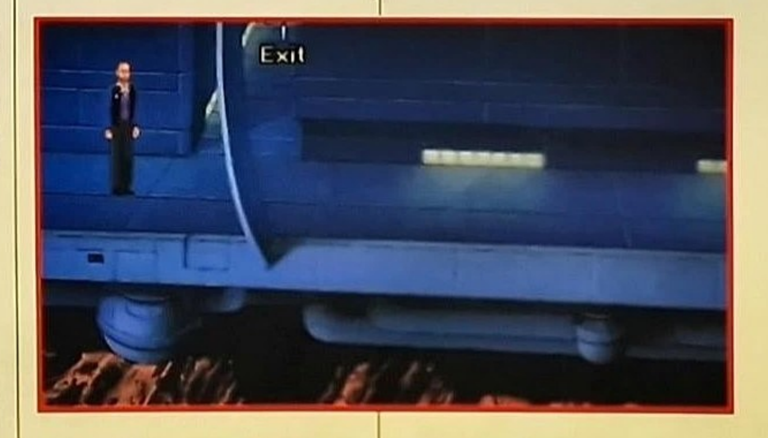




para configurar la demo. Para ejecutar una demo interactiva utiliza DEMO y para ver una autodemo utiliza DEMOONCE, todo ello desde el directorio que se creará en tu disco duro (por omisión C:\STPREV).

ORION CONSPIRACY

386
4 Mb de RAM
SVGA
Disco duro



Aventura espacial en la que tendrás que resolver una magnífica intriga en la que ha muerto un joven de forma misteriosa cerca de un agujero negro. Esta demo está disponible sólo en inglés y es jugable. Cuando aparezca el título del juego en pantalla ,pulsa el botón izquierdo de tu ratón para continuar con la demo y la presentación.



PSYCHO PINBALL

486 o superior
Sound Blaster

Juego de pinball con un tablero fantasmal que te hará pasar un formidable rato. El juego final dispone de cuatro tableros que pueden jugarse en modo histórico y sólo necesita un procesador 386 o superior para poder ejecutarse.



SPACE QUEST 6

486 o superior
8 Mb de RAM
SVGA
CD-ROM de doble velocidad

Nuestro amigo Roger Wilco ataca de nuevo con más humor que nunca. En esta sexta parte de esta fantástica aventura espacial de Sierra se parodia todo lo imaginable, por lo que la diversión está asegurada.





SHAREWARE PARA WINDOWS

Panatubo

Estás en el año 126B.134 (quien lo programó estaba un poco fuera de este mundo). Vuelves a la isla de Panatubo para continuar la aventura de *The Last Shrine*. Tres enemigos se te han adelantado y harán todo lo posible para hacerte fracasar en tu inteno.

Stellar Explorer

Aventura espacial en el que tendrás que pilotar tu nave y enfrentarte a las fuerzas enemigas.

The Jargon

Aventura de texto en el que tu decides todas tus acciones y de ellas depende el exito de tu misión.

Escapade

Moraff's Escapade es un juego de alta calidad, resultado de la mezcla de un juego arcade y otro de lógica. Mueve tus piezas sobre el tablero y supera las 30 pantallas que esperan.

Squirmer

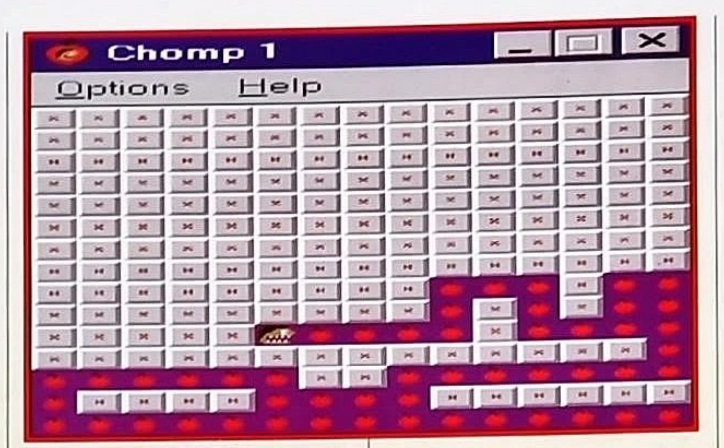
Increible y adictivo juego arcade espacial al más puro estilo de los mata-marcianos de disparos verticales. Intenta pasar de la quinta pantalla! Consigue los poderes adicionales!

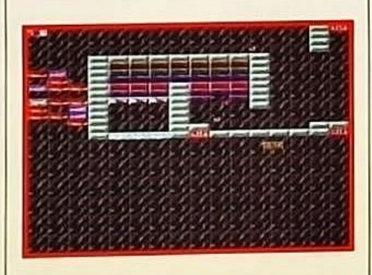
Angela's Bug Swat

Nueva versión de este pequeño juego que pondrá a prueba tus reflejos y tu destreza con el ratón. Ahora hay más insectos que aplastar.

Tom's Games

Recopilación de pequeños juegos muy simples, pero altamente adictivos. Incluye una carrera de coches, una variante muy interesante del *Pac-Man*, una guerra de barcos, un juego bélico de defensa, un frontón y un Invasores Espaciales.





Ultra Blast

Espectacular adaptación del clásico juego de frontón Arcanoid.

Warheads for Windows

Excelente programa que versiona el clásico juego de los misiles en el que tu objetivo es evitar con tus cañones que los misiles enemigos destruyan tus ciudades.

Computer 10.000

Juego de cartas en que tu objetivo es lograr 10.000 puntos. Pueden jugar hasta seis jugadores.

4 Corners

Juego de cartas solitario.

Affairs of the Court

Juego de cartas en el que tu objetivo es reducir el marcador de tu oponente a cero, partiendo todos los participantes con cien puntos.

Bad Lands BlackJack

Excelente adaptación del BlackJack para Windows. Tiene un completo tutorial. Gráficos digitales, música y reglas y estrategias personalizables.

Atlantic City Blackjack

Nueva versión de este simulador del BlackJack.

Bridge for Windows

Juego de cartas del Bridge para Windows.

Cherry Delight Video Slots v2.1

Simulador de una máquina tragaperras. Importantes premios en pantalla.

Dutch for Windows

Simulador de apuestas de una carrera de caballos.

FlowerBed

Complicado, pero divertido, juego solitario de cartas para Windows.

Gin Rummy

Muy buena adaptación del juego de cartas del Gin Dummy para Windows.

Lotto

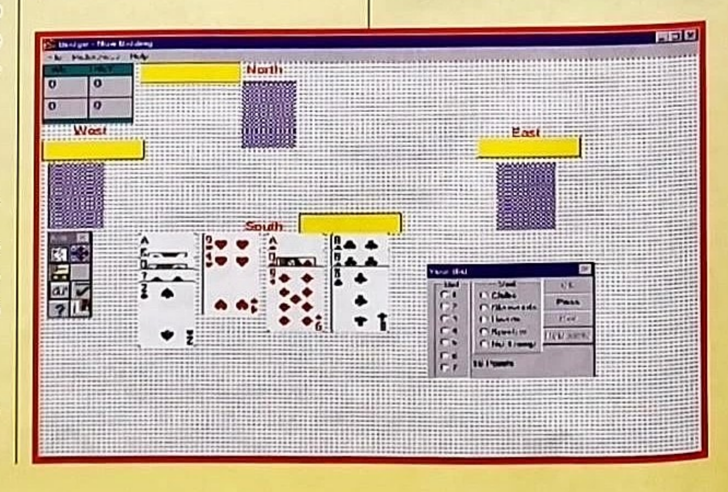
Generador de combinaciones numéricas aleatorias de 6 números. Es más difícil que te toque la lotería con este programa que colocando los números que tú quieras.

Stat-Magic

Guarda pistas para juegos tipo *Magic: The Ghathering* y hace estadísticas de los jugadores.

Montana

Juego de cartas solitario.



Pile for Windows

Juego de cartas solitario para Windows.

Pot of Gold

Simulador de una máquina tragaperras de las Vegas.

Prog Slot for Windows

Simulador de una máquina tragaperras bastante cutre.

Red Dog

Juego de cartas numérico pra Windows 3.1.

Real Video BlackJac v2.1

Excelente simulador del juego del BlackJack. Las cartas y el programa está muy bien hecho. Altamente recomendable.

Skat 2010

Juego de cartas con gráficos de 16 colores super-horteras que te situarán dentro de una nave espacial en el año 2010, donde transcurre una partida de cartas durante el largo trayecto, hasta que pueda aparecer algún alien suelto.



Slots

Sencillísimo programa consistente en lograr algún tipo de combinación con los símbolos de una baraja de póquer. La diversión no es su fuerte, pero resulta muy sencillo.

Spades for Windows

Juego de cartas en el que te enfrentas con tres oponentes.

Lucky Stars Video Slots v1.2

Simulador de una máquina tragaperras con estrellas por iconos.

Super Video Poker

Juego del póquer para Windows.

Tarot

Excelente e interesantisima adpatación del juego esotérico del tarot para Windows. Ahora por fin podrás saber lo que te deparan los astros...y sin tener que llamar al 903 de Rapel. Por fin te harás el favor de ser feliz!.¿Qué te tiene previsto el futuro? ¿Lo perderás todo y te quedarás en la calle? ¿Algún familiar ser asesinado? ¿Te morirás en los próximos días? Tu novia te dejará o la que podría ser tu novia no quiere serlo aunque te quiera profundamente? El futuro dejará de tener misterios gracias a este programa.

Things

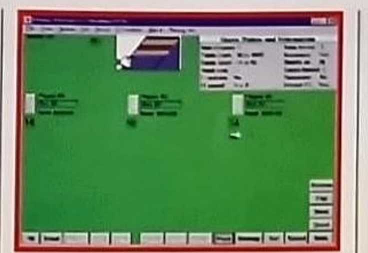
Juego de cartas para Windows.

Triple Yahoo! 2.0b

Juego de cartas del popular Yahtzee. Pueden participar de uno a tres jugadores. Está bastante currado, tiene sonidos y suaves animaciones de las cartas.

Ultima 2.1

Excelente juego de cartas. Primero escoges el casino en el que deseas jugar y perder todas tus ganacias. Luego el tipo de juego y el oponente.



Tiene animaciones en el reparto y durante el juego. Realmente muy bueno y rápido.

The Ultimate Solitaire Collection v1.0

*Recopilación de tres tipos de juegos de cartas solitarios. El juego es muy agradable por su mesa de juego.

WinGo!

Simulador del juego del bingo para Windows con la ventaja de que los cartones que puedes comprar son ilimitados.

Winlotto Pro for Windows

Generador de combinaciones numéricas aleatorias para los indecisos que juegan a algún tipo de lotería. Múltiples opciones a tener en cuenta al generar la combinación que puede resutar ganadora.

Bal Ru´s Curse

Juego de mesa difícil de ganar en el que tienes que ir colocando fichas de colores, algunas solo se pueden poner en disposición vertical u horizontal repecto a las de su lado.

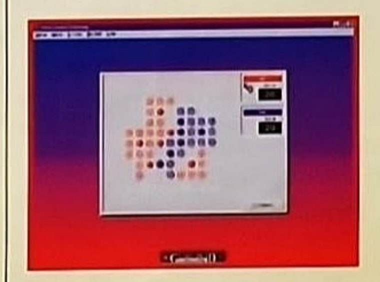


Galss Bead Challenge

Completo juego de mesa de estrategia multimedia, gráficos con 256 colores, música MIDI y efectos sonoros WAV. Una gozada!

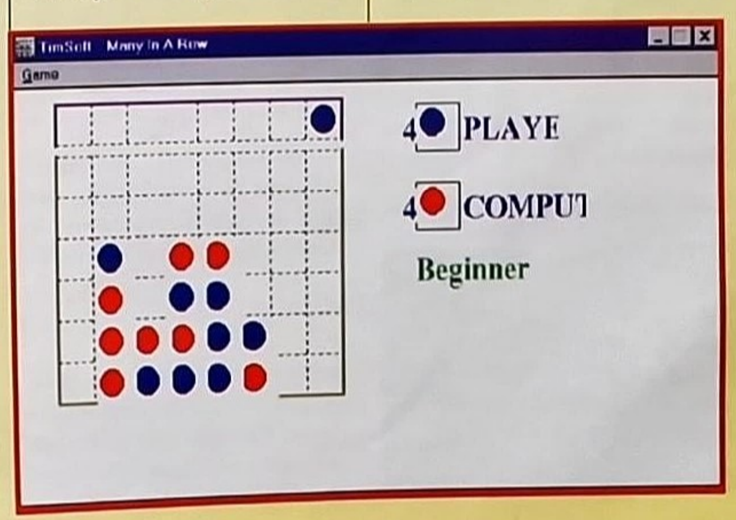
Clue 2.0

Versión del Master Mind para Windows.

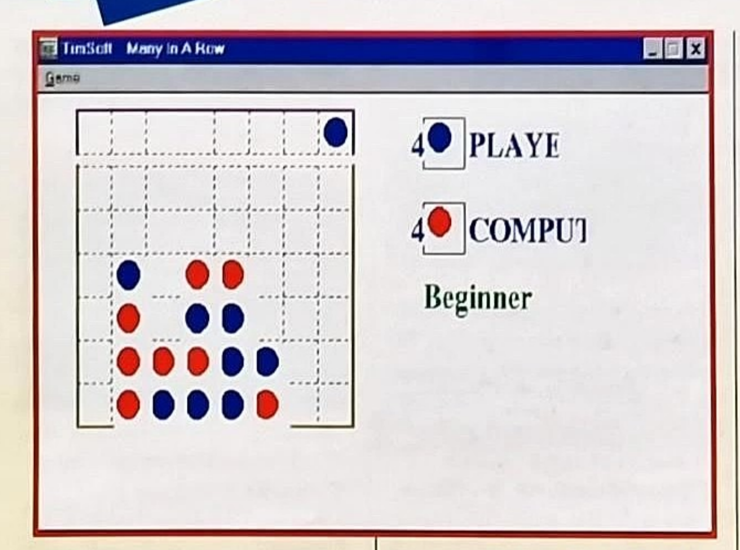


Magico for Windows

El juego consiste en hacer un cuadro mágico con 18 dominós de tal manera que tanto sus filas, como sus columnas y







sus diagonales sumen un número determinado.

Many In a Row

Juego de mesa en el que tienes que colocar fichas de colores en una retícula.

Magic Hexagons v1.1

Rotando los hexágonos de colores, consigue alinear los colores.

Mind Buster

Adaptación del *Mister Mind* para Windows. En esta versión juegas contra otro tablero que controla el ordenador.

Mah Jongg for Windows

Excelente adaptación del antiguo juego chino del Mah Jongg. Los graficos son realmente buenos por su claridad.



Best Mahjongg for Windows

Interesante adaptación del popular juego del Mah Jongg para Windows. Gráficos con 256 colores. La disposición 3D de las piezas es muy clara.

Oil Baron v1.2

Juego de mesa de estrategia en el que pueden participar hasta seis jugadores.

O.J.'s Race to Acquittal

Juego de mesa policíaco.

Pentamino for Windows

Juego de mesa en el que has de tratar de encajar múltiples formas. Gana el último que puede poner una de las piezas en el tablero que encaje.

Safe Buster

Juego numérico. Consiste en adivinar la combinación que abre la caja fuerte con un límite de tiempo, por supuesto.

Symbol-r

Juego de mesa en el que se ha de decodificar una suma. Los números han sido sustituidos por pequeños símbolos que representan los números del 0 al 9.

Taipei! 5.0

Taipei es un clásico juego para Windows. Generaciones en masa conocieron el ancestral juego del Mah Jongg, gracias a la primera versión de este programa. El juego que ha cambiado nuestras vidas y nuestra forma de pensar.

Magic Squares versión 1.04

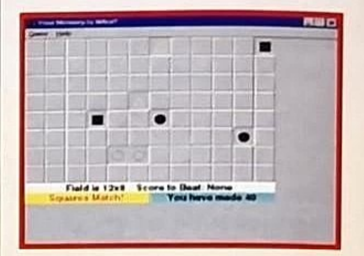
Juego para niños de 7 a 11 años. También se permite jugar a cualquier persona de edad superior, pero lo puede encontrar demasiado fácil. Tienes que encontrar parejas de números.

KW-Memo for Windows

Juego para niños. Encuentra las parejas de símbolos que se esconden en el dorso de las fichas.



My Memory



Juego para niños. Encuentra las parejas de símbolos que se esconden en el dorso de las fichas.

Tangaroo

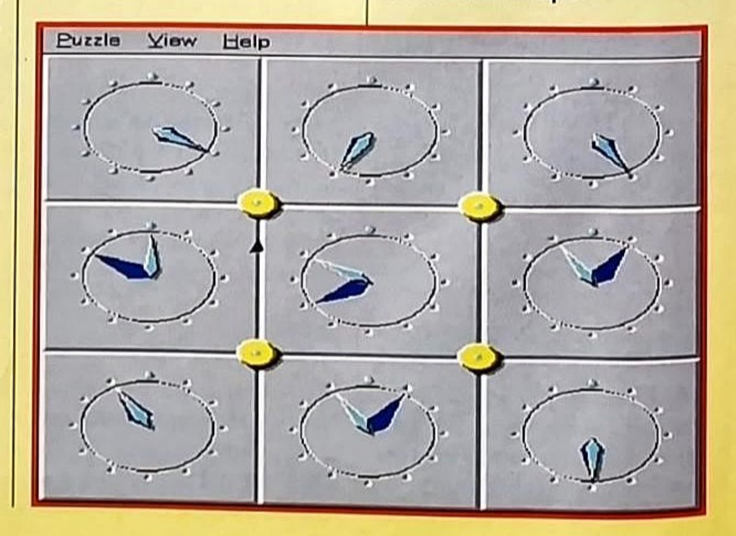
El clásico juego de piezas de madera o plástico. Ahora se programado para los ordenadores. Este es aquel juego en el que todos hemos jugado ajguna vez de niños en el que diferentes fichas con formas simples se pueden combinar para crear un quadrado. Sólo existe un combinación correcta.

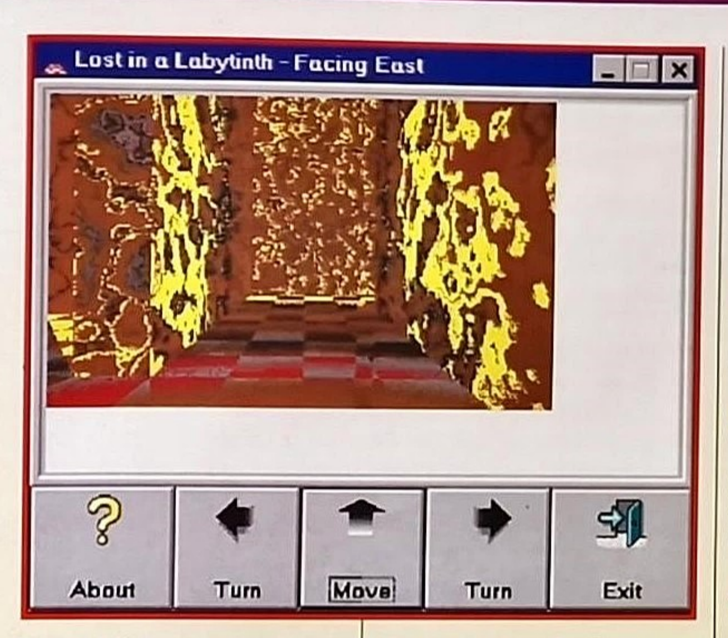
Jigsaw for Windows

El mejor juego de puzzles que existe para Windows.

Kloks v1.0 Puzzle for Windows

Juego emulador de un puzzle mecánico con las horas que marcan los relojes.





Lost in Labyrinth

Nueva versión con muros en plan Doom, de este fantástico juego 3D de laberintos.

Matchit

Trata de memorizar las parejas de iconos que se esconden en el dorso de la fichas.

Mazeing

Generador aleatorio de laberintos que puedes sacar por la impresora y desfasarte totalmente con la diversión que te pueden proporcionar. Si te cuesta demasiado encontrar la salida, el programa tiene la opción de que lo haga por ti (en la pantalla, claro!).

Taz

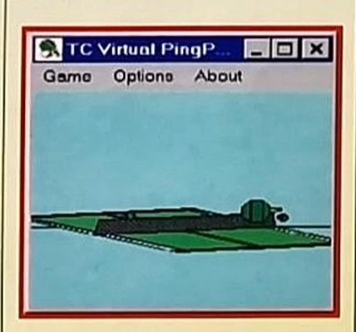
Versión del tetris en el que las fichas son pequeños triángulos de colores.

Tiles

El mejor juego que se desprende de las secuelas del inmortal tetris. Las piezas tridimensionales van cayendo mientras las tienes que encajar en grupos de más de tres idénticas. Nadie podrá dormir tranquilo hasta que no lo pruebe.

A Day at the Races v1.10

Simulador de carreras de caballos.



TC Virtual PingPong

Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si se quiere instalar en el disco duro, hay que copiar todo el directorio y desde el administrador de archivos arrastrar el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

Predman Pro Football Edition.

Completa base de datos y predicciones para la liga de fútbol

Raceway

Simulador de una carrera de caballos.

Soccer Socre-Cards

Completa base de datos para llevar al día la información de todos los equipos de fútbol.

Letter Logik

Juego de adivinar palabras.

Sevvven

Juego de ordenar letras para descubrir la palabra que se esconde.

Solve It!

Juego de cifras y letras, pero muy complejo.

Win Party

Recopilación de juegos para el ligoteo del personal. Más que palabras este es un juego tipo arcade o adventure.

Word Game for Windows

Juego de palabras para Windows.

MVP Wordsearch for Windows

Excepcional juego multimedia de palabras.



Kye 2.0

Otra renovada versión de este pequeño juego que ha creado escuela dentro de los programas shareware para Windows.

M Hogun

Juego de mesa de estrategia japonés muy parecido a un ajedrez. Tened cuidado de que la impresora no esté encendida al salir del programa.

Mother of All Battles

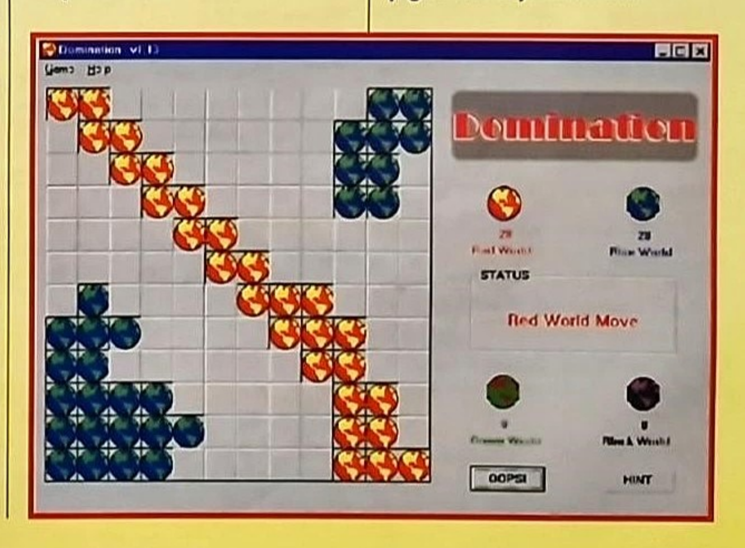
Juego, de estrategia bélica en plan Risc.

PanzerKrieg for Windows

Este juego te transportará a las más importantes batallas que transcurrieron durante la Segunda Guerra Mundial.

World Of Fun gamepack

Excelente recopilación de tres juegos de estrategia. Altamente recomendados por su jugabilidad y adicción.





SHAREWARE PARA MS-DOS

Pleiades 1.51

Primer juego en 3D tipo *Doom* creado en España. Esta versión shareware consta de 5 niveles nada fáciles y en la que os encontraréis los peores enemigos que hayáis conocido jamás. Excelente juego, por el que vale la pena dejar los demás para pasarse varios meses pegado a él.

Ballon Challenge

Nueva versión de este trepidante juego en el que has de mover las neuronas y unos globos.

Creep Clash 1.01

Excelente juego de lucha. Los gráficos son vectoriales y con movimientos suaves. Verdaderamente increíble.

Dark Wolf v1.4

Excelente juego de plataformas en el cual representas a un mago.

Gemstone III

Tercera y brutal, increíble, maravillosa parte de este juego rompe-ladrillos.

Gamma Wing v1.4

Simulador de vuelo espacial en el cual tienes misiones que has de cumplir.

Loader Larry v 1.2

Nueva versión de este estupendo juego en el cual has de conseguir salir de la habitacion apilando paquetes de regalos.

Oil Cap v7.0

Juego del tipo *Pipe* en el cual has de guiar el aceite en crudo que sale por la tubería.

Rock Man v1.1

Juego de estrategia bastante parecido al juego de la misma casa *Lader Man*.

Taxi Run v1.0

Nuevo juego de la casa Soleau y en el cual llevas un taxi con el que has de recoger a un pasajero y darle una vueltecita por la ciudad.

Wall Pipe

Nueva versión del juego *Wall Pipe* de la casa Soleau.

Whahoo

Juego parecido al parchís donde las fichas son coches y las normas algo diferentes.

Mission Supernova

Juego de aventuras en el cual has de descrubir por que ha explotado el generador.

Kaeon

Juego del tipo matamarcianos de scroll horizontal en el que has de conseguir hacer una verdadera masacre marciana.

Snake

Juego del Snake que se sale de lo común por llevar pantallas muy cargadas.

Electro Body

Juego del tipo arcade no demasiado difícil, pero con buenos gráficos.

Cristal Quest

Juegos de aventuras bastante majo en el que aún no he descubierto lo que se ha de hacer.

Dangerous Dave in the Haunted Mansion

Excelente aventura en el que un cazador y su escopeta se van a una casa con monstruos.

Dragon Shar v2.0

Juego de rol en el que has de luchar contra bestias inmundas y encontrar los tesoros escondidos.

Sword Quest 1 v2.0

Excelente juego de aventuras en el que representas a un caballero.

Computer Puzzles Unlimited

Conjunto de de varios tipos de puzzles y crucigramas.

Construction Bob in the boucing factory

Divertido juego que trata de ir cogiendo cosas que hay arriba de la pantalla (tipo *Arkanoid*). Os aconsejo que no falléis porque es un poco sangriento. No apto para niños.

Beat The Bomb v1.05

Juego para niños en el que han de ir haciendo operaciones matemáticas como sumar, retar, etc. en un tiempo limite. Muy educativo.

Mechwar v1.01

Juego estratégico de lucha de robots.

Phage

Juego en el que has de mover las pelotas hasta conseguir el máximo posible.

Quato

Juego del tipo Word en el que, moviendo letras en una cuadrícula, has de conseguir hacer palabras.

Uptris

Juego del tetris donde las piezas caen de abajo hacia arriba.

Wildlife Tetris

Otro magnífico juego del tetris.

Mahjongg v4.1

Juego del Mahjongg traído de china por los primeros visitantes occidentales. Tened cuidado porque resulta muy adictivo.

Mahjongg VGA 3.0

Otro excelente juego del Mahjongg.

Tiles for Mahjongg

Multitud de juegos de fichas para el programa Mahjongg. De la A a la L.

Tiles for Mahjongg 2

Multitud de juegos de fichas para el programa Mahjongg. De la M a la Z.

Tiles for Mahjongg VGA 3.0

Unos cuantos juegos de fichas para el Mahjongg.

Highway Hunter

Nueva versión de este increíble juego de coches futuristas con nuevos niveles y más enemigos.



Si sólo te gustan las sorpresas agradables...

¡suscríbete!

Abrir cada mes un nuevo ejemplar de tu revista favorita es siempre un grata sorpresa. Pero ahora, si te suscribes vas a tener otras muchas.
Por ejemplo: te enviamos cada número puntualmente a tu casa. Además puedes pagar tu suscripción de la manera más cómoda para ti.
Y lo más importante:

El Pilot Trackball de Logitech sustituye ventajosamente a los viejos ratones tradicionales. Es más ergonómico y preciso, incluye un software capaz de adaptarlo a sus necesidades y ocupa mucho menos espacio ya que no es preciso desplazarlo por la mesa. Y, naturalmente, es compatible IBM

¡Te regalamos este fantástico ratón de última generación!



Oferta válida únicamente para España

Oferta válida hasta agotar existencias

Deseo suscribirme a la revista **OK-PC** por el periodo de un año y en la modalidad de pago que indico.

NOMBRE ______ **1er. APELLIDO** ______

2º APELLIDO ______

DOMICILIO ______ **NUMERO** ______ **PISO** ______

C. POSTAL ______ **CIUDAD** ______

PROVINCIA ______

EDAD ______ **CIF o NIF** ______ **TELEFONO** ______

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

10.500 Pta. por un año de suscripción.

12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío. La suscripción por un año comprende 12 números.

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**

☐ **CHEQUE** a nombre de **MULTIPRESS, S.A.** adjunto a este boletín

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD

☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ____/____/____/____

Caduca ______199____
MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

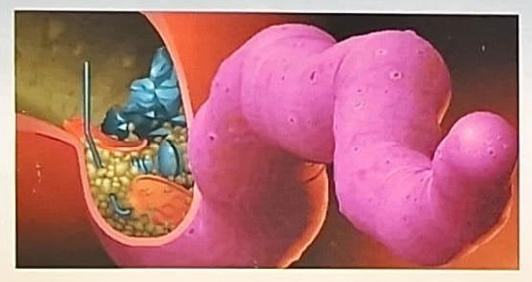
Envíe este cupón a: MULTIPRESS, SA. Pza. República Ecuador, 2. 28016 MADRID Tno: 457 53 02 Fax: 457 93 12



TE OFRECE LAS MEJORES DEMOS DEL MERCADO

SPACE QUEST 6
Roger Wilco ataca de nuevo con la mayor parodia de toda la historia de las galaxias. Disfruta con esta magnífica aventura de la archiconocida casa Sierra.





AIR POWER
Lucha en el aire contra los más despiadados oponentes y hazte el rey del cielo.

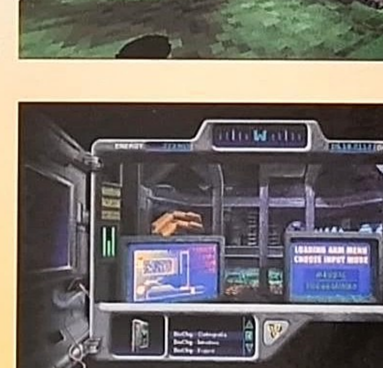


PSYCHO PINBALL
Diviértete con este estupendo pinball que te ofrece toda una casa encantada por explorar.



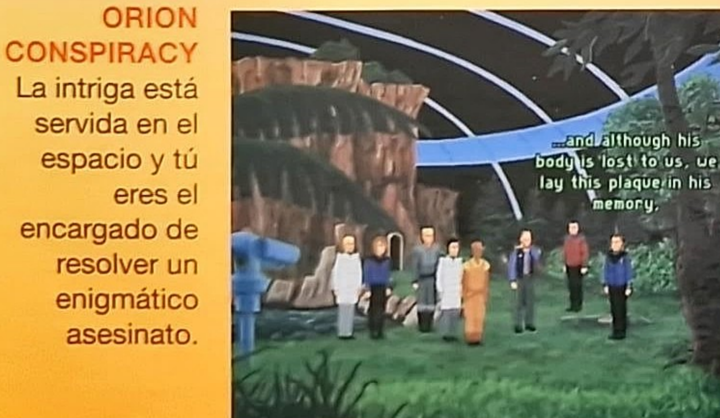
TERMINAL VELOCITY
Magnífico arcade espacial en el que te enfrentarás a más naves de la que nunca puedas imaginar.

THE JOURNEMAN PROJECT TURBO
Fantástica aventura espacial en la que te transformarás en un viajero del tiempo en busca de un peligroso criminal.





ORION CONSPIRACY
La intriga está servida en el espacio y tú eres el encargado de resolver un enigmático asesinato.





STAR TREK: A Final Unity.
Disfruta de una aventura espectacular, basada en una de las series de mayor audiencia mundial.